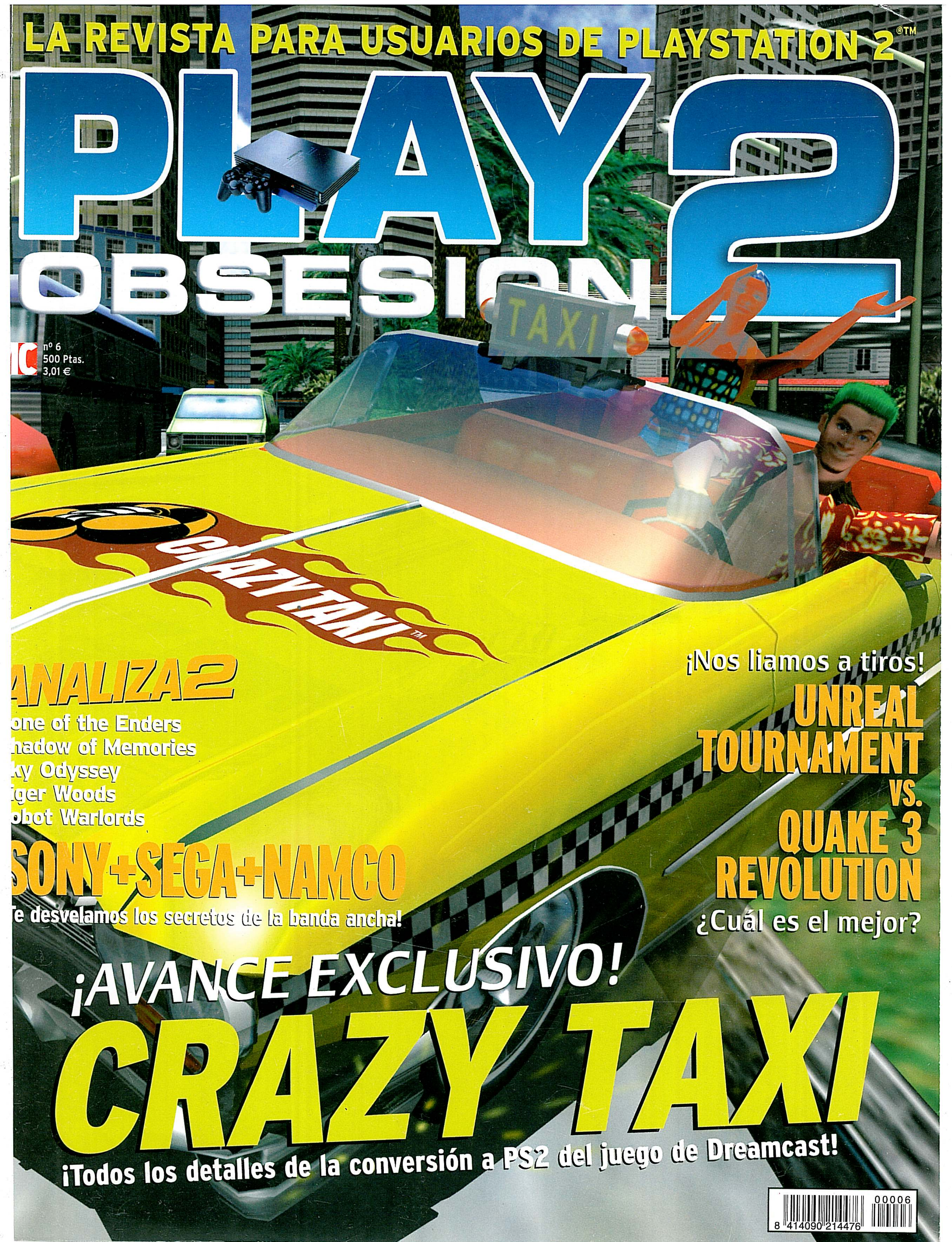


LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®TM
PLAY 2
OBSESION
nº 6
500 Ptas.
3,01 €
TAXI
CRAZY TAXI™
ANALIZA2
one of the Enders
hadow of Memories
ky Odyssey
iger Woods
obot Warlords
SONY+SEGA+NAMCO
Te desvelamos los secretos de la banda ancha!
¡Nos liamos a tiros!
UNREAL TOURNAMENT
VS.
QUAKE 3 REVOLUTION
¿Cuál es el mejor?
¡AVANCE EXCLUSIVO!
CRAZY TAXI
¡Todos los detalles de la conversión a PS2 del juego de Dreamcast!
00006
8 414090 214476



¿Quieres ir al cine?

¿Quieres tiempo?

¿Quieres compañía?

¿Quieres estilo?

¿Quieres acción?

¿Quieres diversión?

¿Quieres amigas?

¿Quieres amigos?

¿Quieres salir?

¿Quieres entrar?



¡Claro!

Hay muchas cosas para ver, oir y hacer. Hay un nuevo Nokia 3330 con Wap.

Únete al Club Nokia, tendrás acceso a muchos servicios exclusivos como tonos de llamada, salvapantallas animados, iconos, juegos con diferentes niveles de dificultad...

Saca lo máximo de tu Nokia 3330, te esperamos en www.club.nokia.es



www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414





REDACCIÓN
Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, Pral. 2ª, 08001 Barcelona
ps2@mcediciones.es

STAFF
Director edición española: Francisco Carmona
Maquetación: Esther Artero
Colaboradores: Miquel López, Pepi Martí, Jaume Muñoz, Joan Josep Musarra, Xavi Sancho, Alba Sinca

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de consumo: Domènec Romera

Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Publicidad: Beatriz Bonsoms
C/ Orense, 11
28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83
Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa
Tel. 93 574 37 44
Depósito Legal: B-42981-00
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

Distribución Argentina: Cede, S.A.
Sudamérica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel. 301 24 64
Fax: 302 85 06
Distribución capital:
Huesca y Sanabria Interior: D.G.P.

Distribución México: Cade, S.A. Importador Exclusivo
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

EDITA



MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

ARI Asociación de Revistas de Información

El Copyright de los artículos que aparecen en este número, traducido o reproducidos de PSM2 pertenece o ha sido licencialdo por Future Publishing Limited, UK-00. Todos los derechos reservados. Para más información sobre ésta u otras revistas de Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con: http:// www.futurenet.co.uk/home.html

CON LA MISMA PIEDRA

Este mes nuestra sección se retroalimenta como si de la moda se tratase para hacer frente a dos cuestiones que ya conocéis.

Por un lado, queremos volver a un tema que tratamos el mes pasado: la aparición en PS2 de juegos de un mismo género. Obvio; nos referimos al mundo del shoot 'em up en primera persona y sus dos estandartes en PC: *Quake 3* y *Unreal Tournament*. EA ha demostrado con este lanzamiento (hasta cierto punto inesperado) lo rápido que hay que moverse en el mercado de los videojuegos si quieres ser el primero. Infogrames retrasó la aparición de *Unreal* a abril y EA, ni corta ni perezosa, adelantó el suyo para que su juego estuviese en las estanterías de las tiendas incluso antes que su colega. Es más, en nuestra redacción recibimos directamente una copia final de *Quake 3*, del cual no habíamos visto nada antes, como si EA estuviese interesada en que nos apresurásemos en analizarlo y que apareciese conjuntamente con el título de Infogrames. Al final, nos dio tiempo a jugar con ambos y aquí los tenéis porque, ante todo, vosotros sois los que tenéis que decidir, así que mejor hacerlo conociendo toda la oferta.

El mundo de los videojuegos está empezando a verse de forma más seria. Ya no se considera una afición de críos y, según una encuesta realizada por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), el 45% de los entrevistados se considera jugador de videojuegos. Esto supone un movimiento de dinero tal, que las compañías se frotan las manos y se afilan los dientes, dándose situaciones como la de este mes, con lanzamientos simultáneos de juegos muy similares que compiten directamente y que recuerdan los momentos álgidos de la contraprogramación televisiva. Películas taquilleras que se estrenan el mismo día en diferentes cadenas, programas de gran éxito que compiten con partidos de fútbol... Todo por la audiencia y, especialmente, por el dinero que ésta genera a las cadenas (léase también compañías). En el caso de los videojuegos, no obstante, hay un factor diferencial, y es que, a menos que tengas una hucha bien grande o seas un auténtico fanático del género, tu elección se limitará a uno de los productos, pues aquí no hay vídeo que valga para grabar "la otra peli". ¿Y qué sucede si, después de decidirte, descubres que te has quedado con la peor opción? A volver a ahorrar para hacerte con la adecuada. Afortunadamente, este mes, escojas la opción que escojas, no creemos que ni un juego ni el otro te defrauden. Además, para qué estamos nosotros sino para ayudarte con nuestros análisis y puntuaciones...

Por otro lado, está el tema de Sega, al que hicimos referencia dos números atrás. Tras dar nuestro pésame a Dreamcast, ya se han empezado a ver los primeros resultados en formato de juego para PS2 de la difícil decisión que tomó en su día la compañía. *Crazy Taxi* y *Virtua Fighter* tienen una pinta estupenda. Tanta, que muchos olvidarán que son conversiones de una consola que, hasta hace poco, consideraban enemiga.

Pero ahí no acaba la cosa, pues Sega se ha convertido en la mejor compañera en la guerra de las consolas de próxima generación: aliada con Sony y Namco para el proyecto de la banda ancha, volcada con Nintendo y su GBA (para la cual ha anunciado el retorno de Sonic) e interesada, y mucho, por lanzar gran parte de sus títulos en Xbox. Con esta estrategia de apoyo a todo el sector, Sega transformará su cúmulo de pérdidas en montañas de beneficios y pondrá a temblar a muchas de las compañías líderes en el desarrollo de videojuegos. En cierto modo, nos alegramos de que la famosa compañía salga a flote, pues seguro que nosotros también nos beneficiaremos de ello con grandes títulos.

Quien no necesita salir a flote porque navega con un rumbo excelente es la PS2. Tras demostrar en el Tokio Game Show su buen estado de forma con vídeos de algunos de sus títulos más esperados, sus usuarios pueden estar tranquilos, porque lo que se avecina es fabuloso. Eso sí, la consola de Sony está empezando a perder la exclusividad de algunos lanzamientos y ciertas compañías como Konami han anunciado que títulos como *Silent Hill 2* podrían ver la luz también en Xbox y Gamecube, aunque, de esta última, se sabe menos que de la fórmula secreta de la Coca-Cola. Sea con exclusiva o sin ella, el listado de juegos venideros para PS2 es tan atractivo que no nos importará tropezar las veces que haga falta con las mismas piedras.

LOS JUEGOS PARA PS2 QUE ENCONTRARÁS EN ESTE NÚMERO DE PSO2





CONTENI2

LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2 ® ™



CRAZY TAXI: El transporte público más disparatado al que puedes subir...















YABASIC
UNA NUEVA ENTREGA DE NUESTRO MANUAL DE PROGRAMACIÓN. ¡ESTE MES, CON UN JUEGO COMPLETO! PÁG. 86



MTV MUSIC GENERATOR 2 PÁG. 28
Compón la canción del verano.





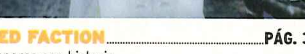
SUPER BOMBAD RACING PÁG. 30
La cara cómica de Star Wars.



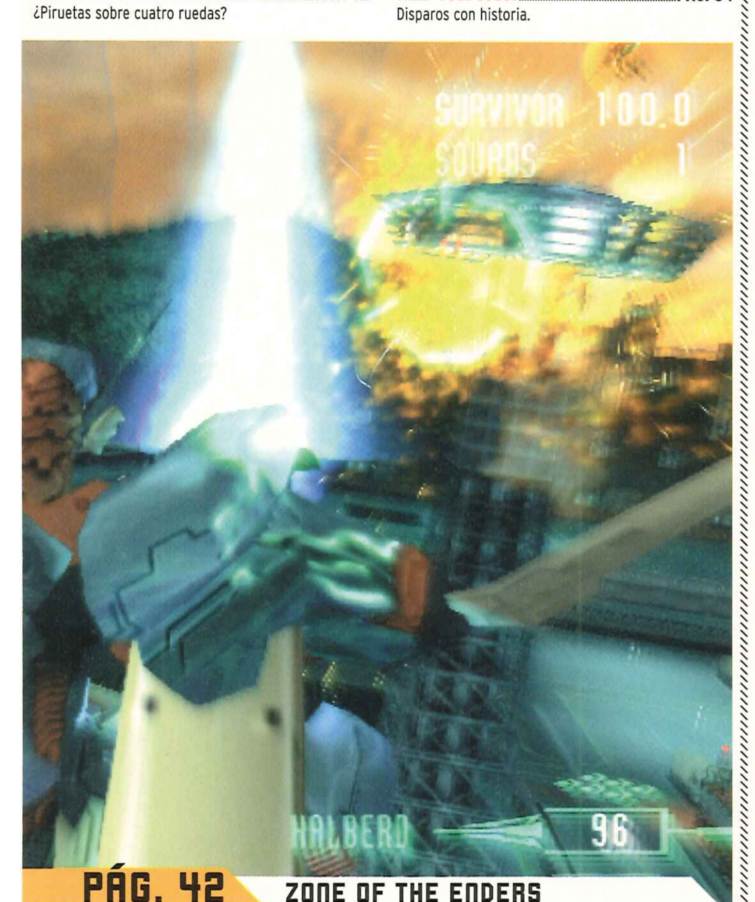
DEVIL MAY CRY PÁG. 22
El asesino del diablo.



RUMBLE RACING PÁG. 32
¿Piruetas sobre cuatro ruedas?



RED FACTION PÁG. 34
Disparos con historia.



PÁG. 42 ZONE OF THE ENDERS

Descubre qué tal luce el primer título que el talento creativo de Hideo Kojima presenta en PS2. ¿Está el juego a la altura de las expectativas creadas a raíz de sus fabulosos gráficos? La respuesta en nuestro análisis.

SUMARIO

PÁGINA A PÁGINA

SONY+SEGA+NAMCO

PÁG. 38

Pantallas de plasma, teclados y conexión on-line vía banda ancha. ¿Acabará tu PS2 convirtiéndose en un PC? ¿Qué pretenden estos tres gigantes del mundo de los videojuegos con su asociación? No preguntes más y sal de dudas en nuestro reportaje.



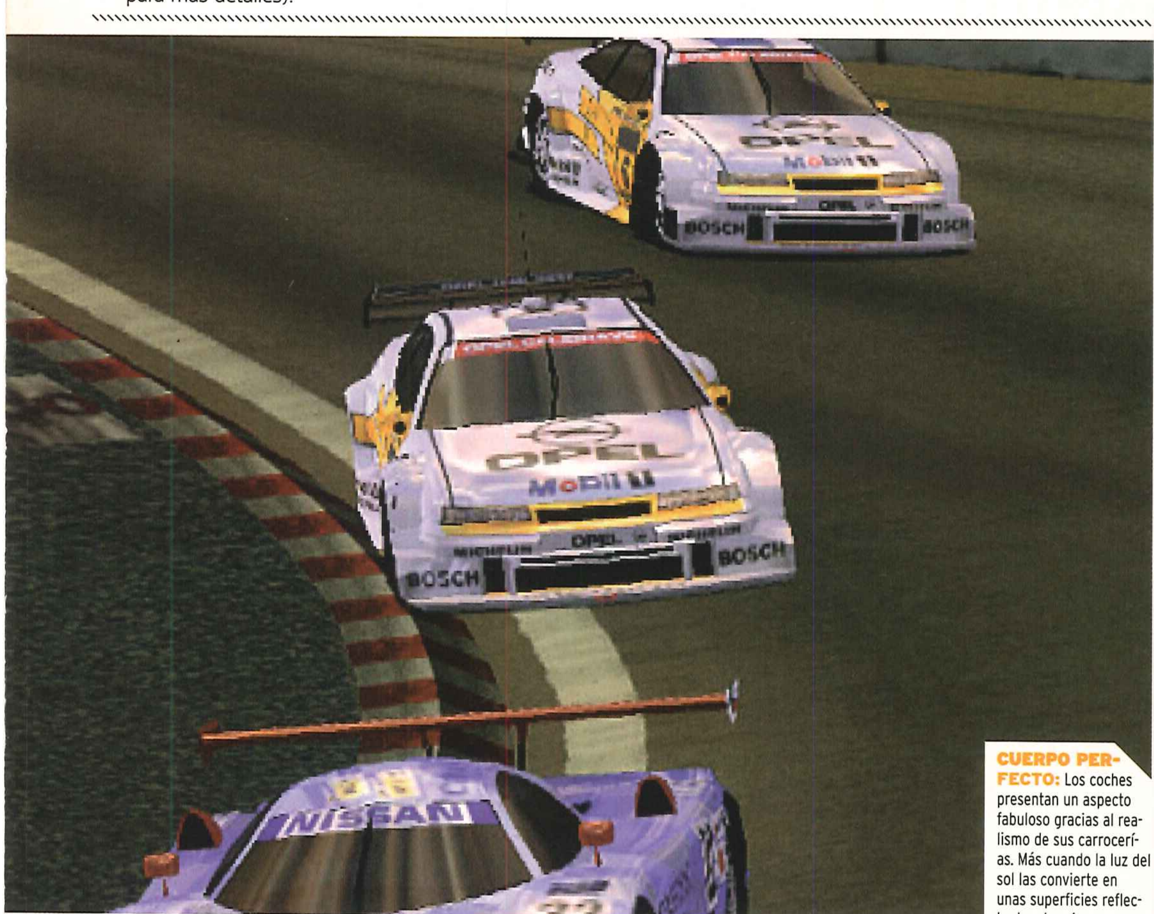


#06: LOS DETALLES DE GRAN TURISMO 3

Es inevitable. Nadie puede ocultar su sobrecogimiento cada vez que llegan a la redacción nuevos detalles de este fabuloso juego. Quizá los coches no acaben hechos pedazos después de una colisión, pero todo lo demás hace que esto resulte algo tan secundario como perdonable.

¿Por qué hemos escogido los detalles de *Gran Turismo 3* como la Goma2 de este mes?
Después de haber probado el esperado juego de Sony (PSO2 4), no podemos sino quitarnos el sombrero ante el equipo de desarrollo. Pese a que aún no hay una fecha definitiva para el lanzamiento (previsto, en principio, para julio) las capturas que aquí te mostramos nos hacen tener plena confianza en este título y no nos importa esperar un poco más. La cantidad de detalles que han plasmado en cada uno de los vehículos es un ejemplo perfecto de lo que los juegos para PS2 deben ser desde el punto de vista gráfico.

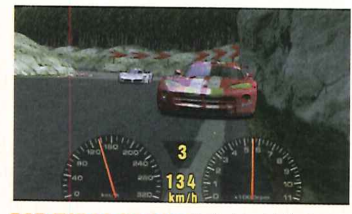
¿Qué otras cosas nos han impresionado de la PS2?
La cantidad de juegos de calidad que están apareciendo (sólo tienes que echar un vistazo a la sección de reviews de este mes para comprobarlo), los interesantes proyectos como *The Getaway* que se están llevando a cabo y, por supuesto, la coalición entre Sony, Sega y Namco para poner en marcha el proyecto banda ancha (véase página 38 para más detalles).



CUERPO PERFECTO: Los coches presentan un aspecto fabuloso gracias al realismo de sus carrocerías. Más cuando la luz del sol las convierte en unas superficies reflectantes de primera.

"GT3 ES UN EJEMPLO PERFECTO DE LO QUE LOS JUEGOS PARA PS2 DEBEN SER DESDE EL PUNTO DE VISTA GRÁFICO"



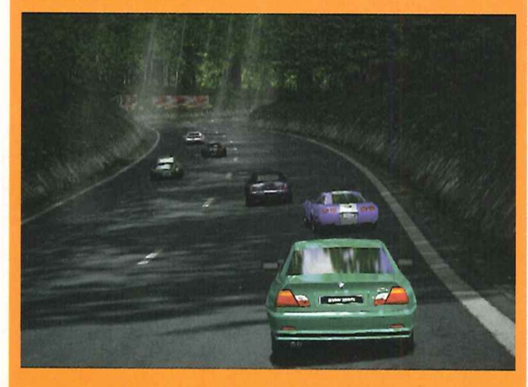


POR TODOS LADOS: El nivel de detalle es elevadísimo tanto en los coches como en los fondos.



¡SECUENCIA MORTAL!

Árboles, luz y sombras. Nunca habíamos pensado que la combinación de estos tres elementos podía llegar a ser tan espectacular en un videojuego, pero GT3 demuestra que, si se mezclan correctamente, el resultado puede ser fabuloso. Y te aseguramos que, en movimiento, aún luce mejor que en estas capturas. Te quedarás de una pieza cuando salgas de un oscuro túnel y te encuentres con un pasaje envuelto de árboles que filtran la luz lo justo para que veas la pista y la carrocería de tu coche brille como nunca.










SóLo Los mÁs deSeAdos
LLegan a PLatinUm.
Los mejores juegos de
PlayStation por 3.990 ptas.
PlayStation PLATINUM
Medievil 2 premio BAFTA Interactivo al mejor juego de videoconsola.
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA



LOS MÁS VENDIDOS

1	ZONE OF ENDERS
2	MOTO G.P
3	NBA LIVE 2001
4	SSX
5	FIFA 2001
6	SHADOW OF MEMORIES
7	ONI
8	TEKKEN TAG TOURNAMENT
9	STREET FIGHTER EX3
10	KNOCKOUT KINGS 2001

FUENTE: CENTRO MAIL
TEL. 902 17 18 19



ESPEJITO, ESPEJITO: El aspecto de los personajes mejorará mucho en la versión final.

> LA MATANZA NO TIENE FIN

HALF-LIFE

No hay *shoot 'em up* en primera persona que salpique tanto la camiseta como este clásico de Gearbox Studios. ¿Quién ha dicho que el frotar se va a acabar?

El fiero *TimeSplitters* ya ha sido domesticado y este mes has sido testigo del lanzamiento casi simultáneo de *Unreal Tournament* y *Quake 3*. Sin embargo, si eres un fan de los fregaos psicóticos no enfundes el arma todavía, porque te traemos nuevas noticias sobre *Half-Life*. Está considerado, con justicia, uno de los mejores juegos de PC de la historia, gracias a su vertiginoso cóctel de trama absorbente, elegantes escenas de vídeo y violencia extrema. Y ahora, Gearbox Studios se han decidido a airear las primeras imágenes de *Half-Life* para PS2.

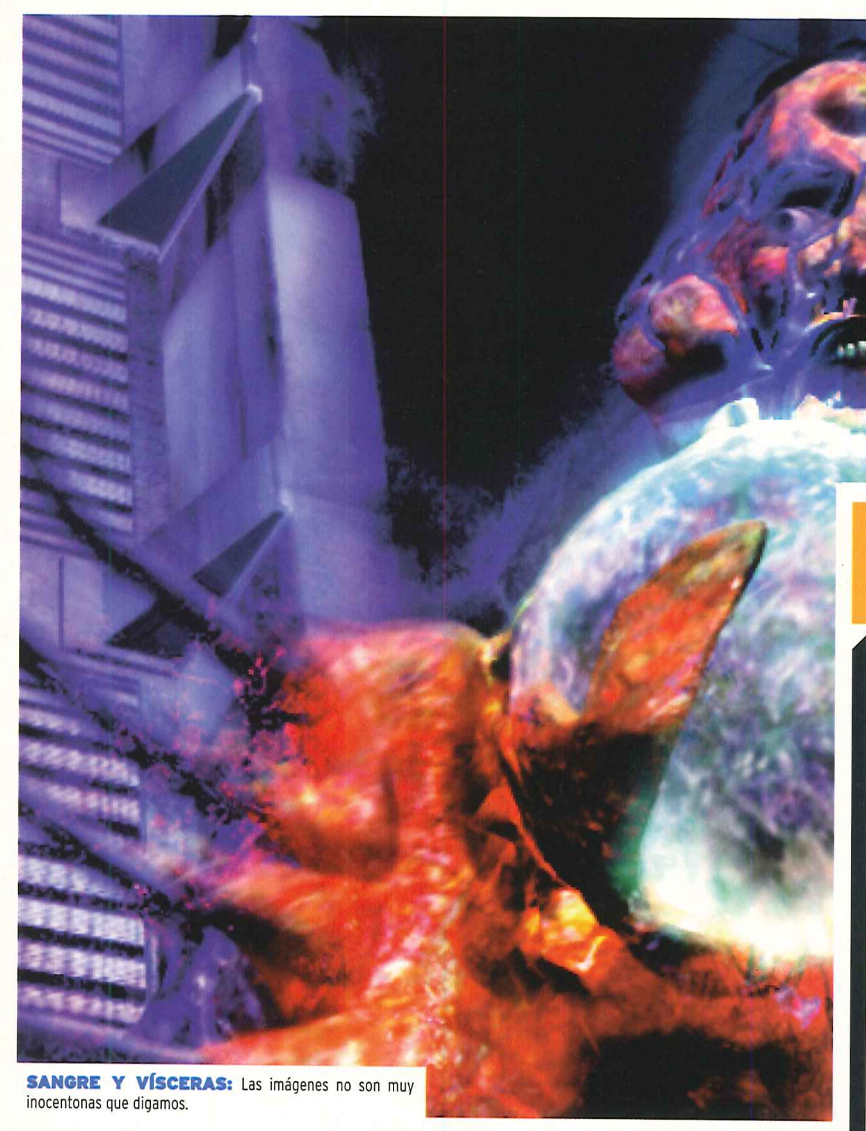
La versión para PlayStation 2 debería ofrecer vísceras más realistas y mejores efectos de humo y fuego. Además, se usarán más polígonos para renderizar a los personajes y las texturas de los fondos serán más ricas. Lo más emocionante es que incluirá un modo cooperativo a pantalla partida, aunque no estamos seguros todavía de si ofrecerá una opción i-Link. Por otro lado, el juego será compatible con teclados y ratones USB, muy prácticos para apuntar y dar órdenes a los compañeros de equipo

PS02 OPINA *Recapitulemos, pues:* Unreal Tournament, Half-Life, Quake 3, Soldier of Fortune *y* Red Faction. *Con toda esta carnaza para PS2, nuestra salud mental corre gravísimo peligro.*



DESCENSO EN RAPPEL: Escenas como ésta de la infiltración de Black Mesa elevan la categoría de *Half-Life*.


POR FIN UN PIRATA VIRTUAL HONRADO
köelsch
LA FUGA DE
MONKEY ISLAND™
LucasArts Entertainment Company Presenta
Una Super Aventura de Piratas con la Actuación
Estelar de Guybrush Threepwood, Elaine-Marley Threepwood, Charles L. Charles,
Ozzie Mandrill, El Insulto Definitivo y un Montón de Monos.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation®2
LUCAS Arts
aDeSe
+13
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. El logo de LucasArts es una marca comercial registrada de Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island y sus personajes son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. "PlayStation" el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



SANGRE Y VÍSCERAS: Las imágenes no son muy inocentonas que digamos.

>EN FASE DE DESARROLLO

EXTERMINATION

Mucho nos tememos que vas a necesitar más que la suela de tus pantuflas para acabar con estos bichos tan particulares.



PITO, PITO, COLORITO: He aquí dos de los tres héroes. Podrás alternar su control, como en Resi.

Espera, contén ese bostezo! En Extermination no te acosarán oleadas de bichitos con patitas articuladas en plan Arachnophobia sino repulsivos entes mutantes en la línea de La Cosa, de John Carpenter. En cuanto al género, eso sí, no cabría hablar de'juego de terror y supervivencia', sino más bien de'acción y pánico', con énfasis en la toma rápida de decisiones bajo presión. A este respecto, contarás con la asistencia de un sistema de 'acción por áreas' que habilita la llamada sensibilidad al contexto: por ejemplo, si empujas el analógico junto a una repisa, darás un salto y te quedarás colgando de ella. En las capturas de pantalla que ilustran esta noticia te presentamos a los protagonistas, un grupo de marines que deben investigar unos extraños sucesos en una base antártica desierta.

PS02 OPINA *La idea de 'acción y pánico'no nos convence del todo. ¿Significa que va a ser como Res Evil, pero sin las pausas habituales para recobrar el resuello? De todos modos, tiene una pinta estupenda y, si posee siquiera la mitad de la palpitante tensión de La Cosa, prevemos que será más cardiosaludable jugarlo con las luces abiertas.*

RUMORES

NOTICIAS DESDE LOS BAJOS FONDOS

Dune, la famosa novela de ciencia-ficción de Frank Herbert que enfrenta a Atreides y Harkonnen en una batalla por la consecución de la especie, verá la luz en PS2. El equipo encargado de su desarrollo serán los franceses WideScreen Games y tomarán como punto de partida, además de la obra del citado escritor, la mini serie creada para la televisión. Según sus palabras, será una aventura de acción y prestarán especial atención a la curva de aprendizaje.

FIABILIDAD 10/10

PS02 OPINA *Dado que éste es el primer juego que crean estos desarrolladores (aunque hay que reconocer que cada miembro tiene una consolidada experiencia individual), preferimos no echar aún las campanas al vuelo, pese a que estamos muy contentos. En la web oficial de la compañía (www.wsg.fr) puedes ver artwork de los personajes.*

Los creadores del famoso videojuego para Dreamcast *Space Channel 5*, UGA, están preparando un nuevo título que verá la luz, además de en la máquina de Sega, en otra de las consolas de nueva generación. Los rumores apuntan, incluso, a que el desarrollo del juego para la consola misteriosa está más avanzado que el de la propia Dreamcast, por lo que podría aparecer antes. *K-Project*, como se denomina el juego, es, según su autor, un "shooter musical-dramático". Ahí es nada.

FIABILIDAD 4/10

PS02 OPINA *....Desde aquí mostramos nuestro apoyo a la candidatura de la PS2 como "otra plataforma", aunque, teniendo en cuenta que UGA ha prometido el lanzamiento de una versión de Space Channel 5 para la bestia negra de Sony, ésta tiene muchos números.*

Más rumores acerca de posibles conversiones para PS2 que alegrarán el corazón de los aficionados al rol. Se trata de *Grandia 2* de Dreamcast (cuya primera parte apareció en PSone), un magnífico RPG de corte clásico, y *Everquest* de PC, otro fabuloso juego que ofrece opciones on-line.

Aún no se conocen detalles de su desarrollo, pero ya estamos entusiasmados con la idea.

FIABILIDAD 6/10

PS02 OPINA *El hecho de que cada vez sean más los títulos que suenan como posibles conversiones a PS2 nos hace pensar que los desarrolladores se encuentran a gusto trabajando con la consola y que eso de que era tan difícil desarrollar para ella ha pasado un poco a la historia.*

Bill Gates y su Xbox empiezan a mostrar sus cartas. Según hemos podido saber, la consola de Microsoft cuenta ya con todo el apoyo de Sega y Namco. La primera ha revelado, incluso, varios de los títulos que tiene pensado lanzar, entre los que se encuentran *Sega GT 2* y *Panzer Dragoon*. Por otro lado, Namco se mantiene más cauta y, de momento, prefiere no confirmar ninguno de sus juegos. ¿Será la Xbox el escenario de las batallas de un nuevo y exclusivo *Tekken*?

FIABILIDAD 9/10

PS02 OPINA *En la guerra de las consolas no hay amigos ni enemigos, pero sería un golpe muy duro para PS2 que Namco decidiese lanzar en exclusiva títulos para Xbox. Por otro lado, parece que Sega empieza a decir la suya al decantarse especialmente por Xbox y Game Boy Advance a la hora de desarrollar sus títulos.*

> NUEVOS PERIFÉRICOS

¡MALDITOS ROEDORES!

Ascii revoluciona el mundo PS2.

Por extraño que parezca, la imagen que ilustra esta noticia no es una muestra del nuevo zapatófono de los agentes Mortadelo y Filemón ni de un walky talky de juguete. Es un nuevo periférico para la PS2 creado por Ascii.

¿Sigues sin adivinar de qué se trata? Nada más y nada menos que de un ratón inalámbrico que te permitirá disfrutar de tus juegos favoritos de PC tal y como lo hacías en tu ordenador, sólo que desde tu sofá. De momento, el producto sólo aparecerá en Japón y no se habla de una posible exportación.

PS02 OPINA *La idea es muy buena, pero el diseño es horrible y no parece especialmente cómodo. La función de los botones, además, sigue siendo un completo misterio.*



SARNA CON GUSTO... Su aspecto es tan extraño que, aunque no aparezca en nuestro país, no nos pondremos tristes.

Agujeros de todos los tamaños.







Time Crisis Operación Titan.

Tienes una misión. Tienes la G-Con 45. Y enfrente, un puñado de malos malísimos dispuestos a mandarte al agujero al más mínimo descuido ¿A qué esperas para dejarlos como una lonchita de queso emmental?

Time Crisis Operación Titan + G-Con 45 por sólo 7.990 ptas. (P.V.P. recomendado)

namco



PlayStation

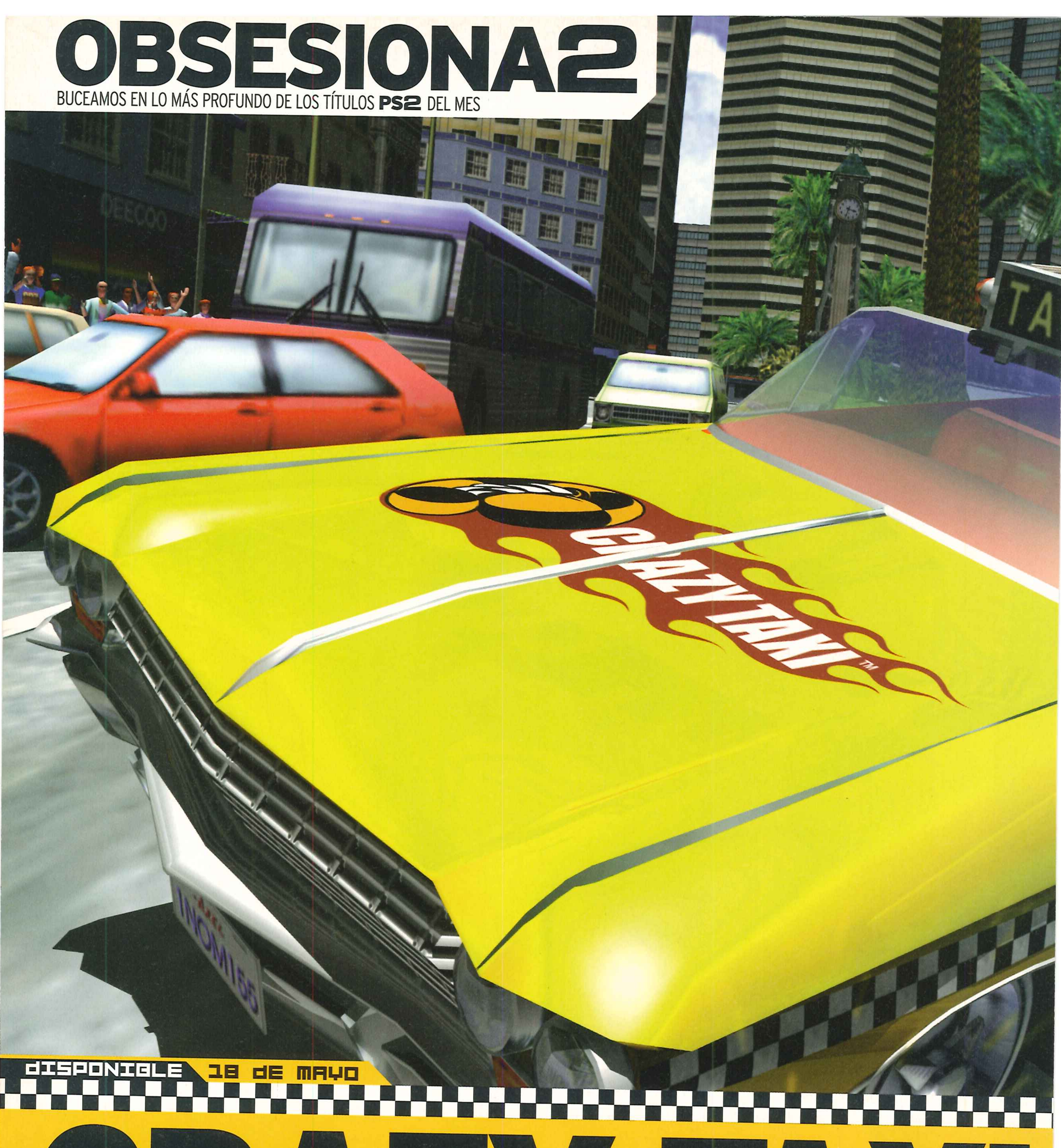
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of Sony Corporation. Time Crisis Operacion Titan™ & © 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of Namco LTD. A Namco product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

TBWA

OBSESIONA2

BUCEAMOS EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS TÍTULOS PS2 DEL MES



DISPONIBLE 18 DE MAYO

CRAZY TAXI

"LO MÁS DESCARADAMENTE DIVERTIDO DESPUÉS DE SSX"



SALTO AL VACÍO: Salta sobre la valla protectora y llegarás muy alto. Pero más dura será la caída.

La música a tope, el sol en lo alto, los pasajeros hondean sus cabelleras al viento, y los guardias urbanos brillan por su ausencia. ¡El no va más de los locos de la carretera!

Seguro que muchos de nuestros lectores ya habrán jugado a *Crazy Taxi*, bien en una máquina arcade, o en la Dreamcast de algún amigo. Cualquiera de las dos plataformas le viene como un guante: es un juego chillón, muy llamativo, y una partidita bien se merece unas cuantas monedas. Pero no es un título que la gente se compraría para tener en casa. En tus primeros intentos, lo máximo que puedes conseguir es transportar a unos cuantos clientes de un lugar a otro, y quizá cargarte alguna cabina telefónica por el camino. Parece imposible que nadie sea capaz de convertirse en todo un experto. Al fin y al cabo, los juegos arcade se inventaron para que la gente se deje unas monedas a cambio de un par de minutos de diversión, ¿no es así?

Seguro que mucha gente piensa así por culpa de una jugabilidad simple en exceso. Cuanto más rápido te deshaces del pasajero, más «tiempo libre» consigues y, aparte del manejo del volante, tan sólo dispones de cuatro controles: acelerar, frenar, dar marcha atrás y arrancar. A pesar de todo, este título es todo un ejercicio de genialidad, gracias sobre todo a la forma en que puedes combinar esos ▶

DETALLES

- *Crazy Taxi* es como una mezcla de Brave *FireFighters* y *Emergency Call* Ambulance. La jugabilidad de *Ambulance* es muy parecida a la de Sega *Rally Championship*. Por desgracia, *FireFighters* no verá la luz para PS2. ¡Qué le vamos a hacer!

FICHA

- **DESARROLLADOR** Acclaim/Sega
- **EDITOR** Acclaim
- **GÉNERO** Conducción arcade
- **ACABADO AL** 90 %

DETALLES PREVIOS

- Cuatro coches, cada uno con su propio estilo y conductor.
- Dos ciudades para elegir, la del arcade, y un nivel exclusivo para consola.
- Modo Crazy Box: nueve desafíos para probar tus habilidades al volante.
- Canciones a cargo de The Offspring y Bad Religion.

TÍPICO TÓPICO: ¿Por qué en todos los juegos de coches siempre aparecen atracciones de feria?

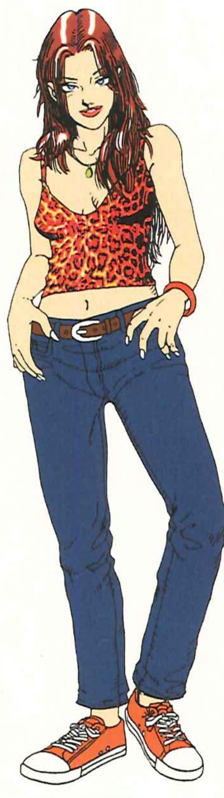
OBSESIONA2

BUCEAMOS EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS TÍTULOS **PS2** DEL MES

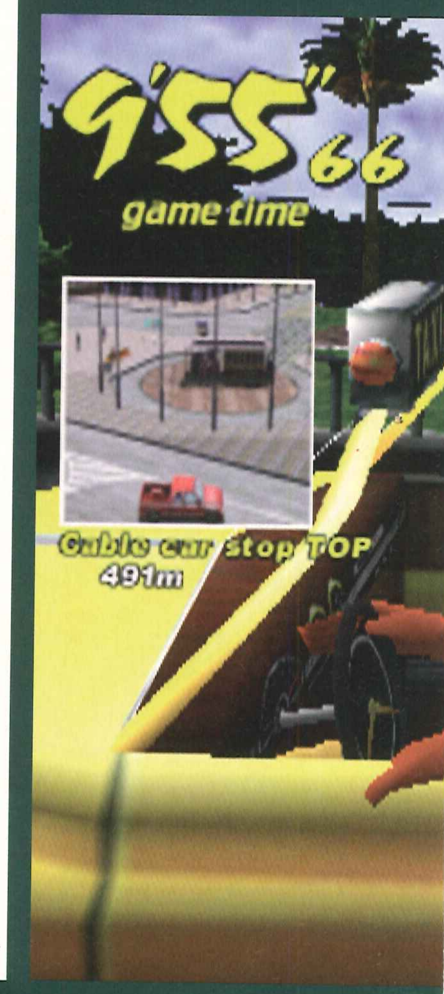












LOS CONDUCTORES

Dos tipos cachondos, una chica guapa, y un horteras de armas tomar. Los personajes de *Crazy Taxi* jamás se llevarán un premio a la originalidad.

AXEL McDERMOTT

COCHE: Coupé de Ville
NÚMERO DE MATRÍCULA: 1 NOMISS
Fácil conducción, buena aceleración y frenos decentes. Le falla el peinado.

B.D. JOE

COCHE: Cadillac Eldorado
NÚMERO DE MATRÍCULA: 2HOP260
Coche rápido, tracción excelente. Pierde velocidad sobre la hierba.

GENA TURNER

COCHE: Ford Mustang
NÚMERO DE MATRÍCULA: SEXY515
Acelera y frena con rapidez, pero pierde mucha velocidad si se la pega.

GUS MANCINI

COCHE: Plymouth Fury
NÚMERO DE MATRÍCULA: ONLY777
No pierde velocidad tras los accidentes, pero no se maneja con comodidad.

LICENCIA PARA ATEMORIZAR

El secreto para conseguir una Crazy Licence (Permiso Loco) de alta puntuación no consiste tan sólo en llegar a tiempo a tu destino, sino también en ejecutar el máximo número de movimientos arriesgados en el viaje. Pongamos por ejemplo tres carreras típicas por las calles del nivel arcade. Observa que la pasta acumulada aumenta cada vez que el coche ejecuta una maniobra peligrosa.

LA COLINA

¡PASO, TRANVÍA, PASO!: Dale un pequeño empujoncito para que te preceda con más brío en la bajada.



¡CUIDADO CON EL AUTOBÚS!: Cuidado: una colisión frontal y te quedarás sin un solo pavo.



¡VOLARE!: Tras pasar sobre un resalto, probarás las capacidades aéreas de tu coche.



UN BAÑITO: Acelera por la playa y asusta a unos cuantos surfistas.

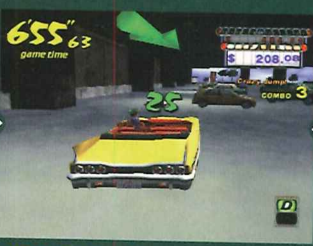


FATAL: Nuestro pasajero lo ha pasado tan mal que ha decidido apearse en marcha.

BLOQUE DE APARCAMIENTOS



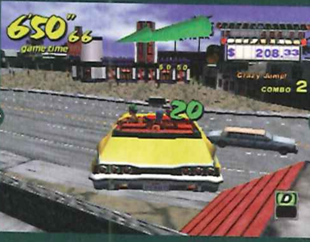
ME DA RAMPA: Vamos a hacer una cuantas compras...



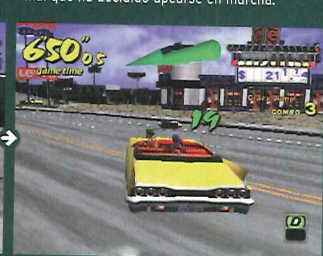
VIDA EN EL PÁRKING: Adelanta a los coches aparcados, y sigue acumulando bonus.



TAXISTA PIJO: Ya veo el cartel de Levi's. Falta poco para llegar.



EN EL AIRE: Pues pienso atajar por aquí. Y se activa el indicador de combos de salto.



ATERRIZAJE FORZOSO: Si caes sobre las cuatro ruedas, acumularás mucha pasta.

EL PUENTE



POR LA ACERA: ¿El tipo de atrás quiere emociones? Pues se va a enterar.



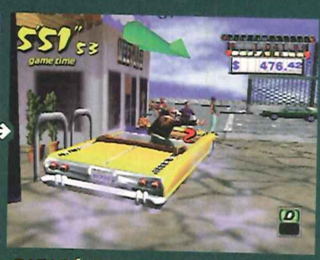
COCHES DE OCASIÓN: Cruza a toda pastilla la tienda de coches usados.



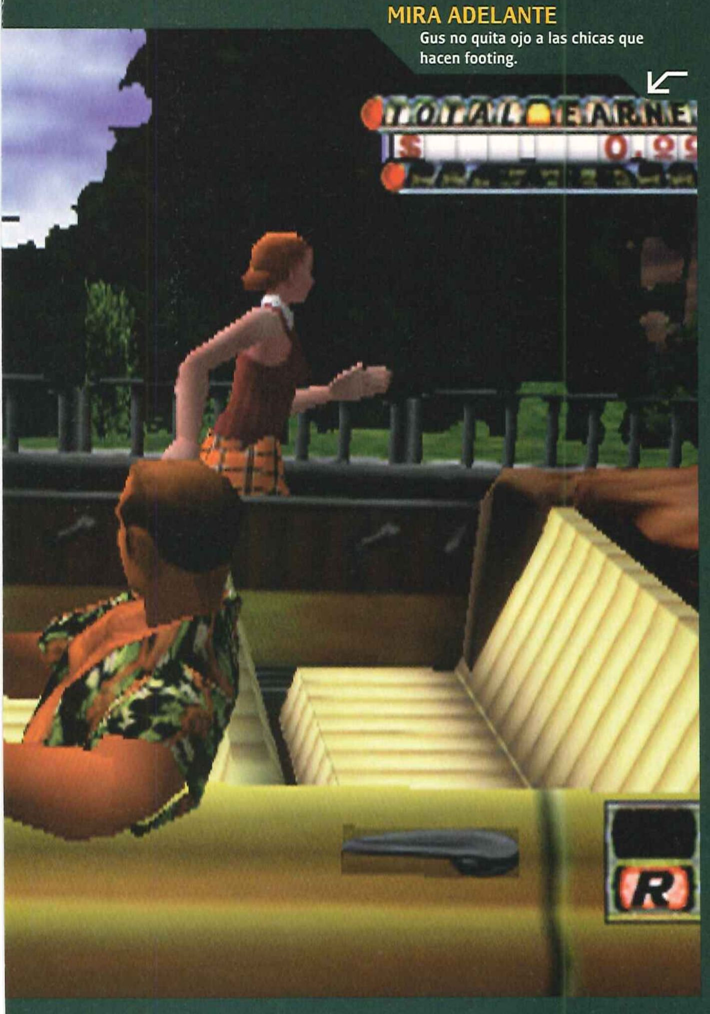
¡YO DIGO SALTA!: Vamos a por ese puente que tanto tiempo llevas esperando. ¡Qué emoción!



TENGO MIEDO AL AVIÓN: Este autoavión es mucho más auténtico.



PATAPÚM: Como te la pegues contra una pared, el salto no te va a servir de nada.



MIRA ADELANTE
Gus no quita ojo a las chicas que hacen footing.

▸ simples controles para ejecutar las maniobras más alocadas que puedas imaginar, y que no tardarás en dominar a la perfección. El día que aprendas a ejecutar a tu antojo la maniobra Crazy Dash, te sentirás como aquella memorable jornada en que por fin lograste conectar un Dragon Punch en *Street Fighter 2*. Y eso no es todo, al cabo de un tiempo, te preguntarás cómo demonios has podido vivir tantos años sin algo tan grande como esto. En este título, los buenos conductores no son los que frenan poco a poco, o se enfrentan a un viraje desde el carril adecuado; todo lo contrario. Aquí el piloto por excelencia es el que es capaz de frenar en un palmo y acelerar como un poseso, como si le fuera la vida en ello. En las máquinas recreativas, *Crazy Taxi* siempre sufre duros varapalos, ya que para desarrollar la técnica correcta hay que contorsionarse sobre el volante, y jugar con la palanca de cambios a una velocidad de locos. La versión para PS2 pierde parte de semejante frenesí, pero a cambio ofrece unos controles mucho más precisos, imprescindibles para lograr puntuaciones altas. Todavía no se sabe qué tipo de volante disponible para PS2 funcionará con *Crazy Taxi*, ya que de momento, los controles todavía no son redefinibles.



DESCAPOTADOS: No creas que siempre vas a poder saltar por todos los huecos que encuentres.

¿Por qué demonios vas a conducir por el carril de la derecha cuando puedes zigzaguear entre el tráfico que circula en sentido contrario para hacerte con unos cuantos verdes extras que hagan juego con tus bolsillos? Los Crazy Drifts, algo muy parecido a los típicos derrapes de *Ridge*, son vitales para virar con garantías, pero también van de perlas para acabar de convencer a tu pasajero de que lo mejor es que pague y se largue lo antes posible. Como puedes ver, el juego no se reduce únicamente a llevar a los pasajeros a su lugar de destino; lo más importante, tal vez, es conducir como los grandes pilotos. Si te crees capaz de saltar con tu taxi descapotable por encima de un tranvía en marcha, podrás acceder a ciertas rutas que ▸

"UN CORREDOR DE PRIMERA QUE SEA CAPAZ DE SUPERAR LAS CURVAS COMO SI DE RECTAS SE TRATARA, Y DE COLARSE POR TODOS LOS ATAJOS HABIDOS Y POR HABER, SE SENTIRÁ TAN SATISFECHO COMO SI REALIZARA ESTAS PROEZAS EN LA VIDA REAL"

¡AL ATAQUE!

Mediante la ejecución de peligrosas maniobras, puedes ganar unos billetes extra en *Crazy Taxi*.

ACCIDENTES PROVOCADOS

Los choques frontales contra vehículos u objetos consistentes agotará por completo tu medidor de combos, pero a cambio puedes cargarte todo lo que quieras con total impunidad. Para ese fin cuentas con los típicos cachivaches del género: señales de tráfico, cabinas telefónicas, vallas de los parques. No hubiera estado mal incluir también a un par de vidrieros transportando una enorme luna de cristal. No sufras por los peatones, que se apartarán antes de morir aplastados bajo tus ruedas.



QUÉ DESENCAJE: Unas cuantas gallinas y un par de malandrines, y esto parecería una peli de James Bond.



TRÁFICO HUMANO: Lo más normal es que los peatones se aparten. Y tú les das suficientes motivos.



NO HAY LÍNEA: A esto sí que le llamo yo telefonía móvil. No es un teléfono de bolsillo, pero puede servir para otras cosas, como para cambiarse de ropa y convertirse en Superman.

"LA AUTÉNTICA BELLEZA DE CRAZY TAXI, SIN EMBARGO, RADICA EN LO ALOCADO DE SU PROPUESTA"

Saltan a la palestra el siempre presente sol californiano, los cortes de pelo vanguardistas, y los gráficos de dibujos animados. En menos que canta un gallo disfrutarás como una bestia mientras de tu parachoques cuelgan los restos de una cabina de teléfonos.

OBSESIONA2

BUCEAMOS EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS TÍTULOS **PS2** DEL MES

DE ANUNCIO

Cuando ya hayas oído a más de cincuenta pasajeros ladrarte lo de "Al KFC", empezarás a sentir náuseas y mareos cada vez que alguien te nombre siquiera el pollo frito con especias. En Crazy Taxi no se cortan a la hora de publicitar todo lo publicitable. Aquí parece ser que todo el mundo anda desesperado por comprarse unos tejanos Levi's, o por comerse una pizza grasienta en el Pizza Hut.



POLLO ENCASTADO: Sentirás un impulso irresistible por arrasar todos los KFC.



MIS TEJANOS: Ni que decir tiene que los Levi's son los vaqueros más famosos del mundo.

ESTABA SEDIENTO: Ataja por las fuentes y ganarás mucho tiempo.



TENGO MUCHA PIZZA: Los turistas siempre quieren ir a Pizza Hut.



¿UNOS DISCOS?: Es una lástima que no puedas cargarte las entradas de las tiendas.



TODOS EN FILA: Ropa deportiva de marca para las personas más en forma del planeta.

▶ ofrecen multitud de posibilidades de ganar dinero. Y lo que es mejor, la cantidad de pasta acumulada aumenta si tú asumes riesgos cada vez mayores: esquiva a un montón de coches que circulen en sentido contrario, uno detrás de otro, vira a tope cuando se acabe la procesión, y el contador de combos se volverá loco. Sin embargo, como te la pegues, la bolsa acumulada volverá a registrar la ridícula suma de 50 centavos.

Al igual que el modo Show-off de *SSX*, aquí se premia el estilo. Un corredor de primera que sea capaz de superar las curvas como si de rectas se tratara, y de colarse por todos los atajos habidos y por haber, se sentirá tan satisfecho como si realizara esta proezas en la vida real.

La versión arcade de *Crazy Taxi* tan sólo ofrece un circuito, pero la versión para PS2 incluye también el nivel conocido con el poco acertado nombre de "Original". No es que se trate de un parche añadido deprisa y corriendo, sino que, sin lugar a dudas, puede afirmarse que su diseño es mucho mejor que el del primero, y además presenta igual número de atajos. Mucho más complicado desde luego que lo es, ya que obliga a tomar muchas curvas tirando del freno de mano, y a ejecutar arriesgados saltos para poder conseguir buenos resultados. También deberás hacer frente a un montón de desafíos en el modo Crazy Box, una opción que, a pesar de ser bastante completa, no ofrece demasiados incentivos una vez la has superado por completo.



PASABA POR AQUÍ: De momento, la gente que va por la calle suele esquivar tu coche por los pelos.

TAXISTA DE DÍA

La auténtica belleza de *Crazy Taxi* radica, sin embargo, en lo divertido de su propuesta. Tanto los escenarios como los personajes son coloridos, como de dibujos animados, al contrario que las tenebrosas calles de *Midnight Club*. Podrás conducir a tu antojo por una ciudad siempre soleada que *casualmente* se parece un montón a San Francisco. Ese vitalismo jovial se contagia a las primeras de cambio. ▶

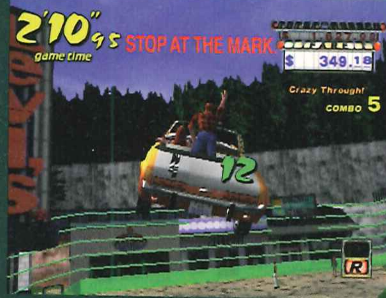
DETALLES

- ***Taxi* es el segundo de los juegos de AM3 de Sega que incorpora patrocinadores en diversas escenas del juego, después del tremendamente horrible *Top Skater*.**

"LA GENTE SUELE PILLAR MANÍA A LOS PERSONAJES QUE VAN DE GRACIOSOS, Y ENCIMA SE LO CREEN (COMO POR EJEMPLO GEX, O CUALQUIERA DE THE BOUNCER), PERO LOS DE CRAZY TAXI SON TAN DIVERTIDOS..."

¡A VER SI ANIMAMOS EL COTARRO!

Hay dos habilidades básicas que debes dominar: el Acelerón Loco y el Desvío Loco. Sin embargo, a medida que vayas pillándole el tranquillo, aprenderás a combinar ambos para dar lugar a un pilotaje más espectacular si cabe: turbos marcha atrás, giros en el aire, cambios de sentido a toda pastilla... Por último, tenemos el Tajo Límite, un turbo increíble que sólo puede activarse cuando se va a toda pastilla. Todos estos movimientos pueden mejorarse si se martillean con rapidez los botones de las marchas, al tiempo que se acelera o se frena con precisión milimétrica.



SALTOS LOCOS: Van de perlas para ganar puntos, pero su dominio es complicado.



DESVÍO LOCO: Mientras vas para adelante, pulsa marcha atrás, gira, cruza el volante, y verás que patinazo.



DESVÍOS AÉREOS LOCOS: Una combinación de los dos anteriores. Vital para doblar las curvas más cerradas.



GIRO LOCO: Genial si recoges a un pasajero que quiera volverse justo por donde has venido.

DERRÍBALOS COMO A BOLOS
En el centro comercial puedes sembrar el pánico con el chirriar de tus neumáticos.

¡TE VAS A ENTERAR!

El modo extra Crazi Box de Taxi contiene una serie de desafíos inéditos para la versión consolera. Al principio no es más que una forma muy elaborada de presentar el sistema de control, pero con el paso de desafíos la cosa se complica: te enfrentarás a párkings de varios pisos súper poblados, y autopistas hasta el tope de coches por las que deberás circular sin pegártela.



TOMA SALTO: En el primer desafío tienes que ejecutar un Acelerón Loco para poder acceder a un enorme salto. No entra en el examen de teórica.



UN GLOBO, DOS GLOBOS, TRES GLOBOS...: No te creas que es fácil pinchar globos; si les das mal, rebotan.



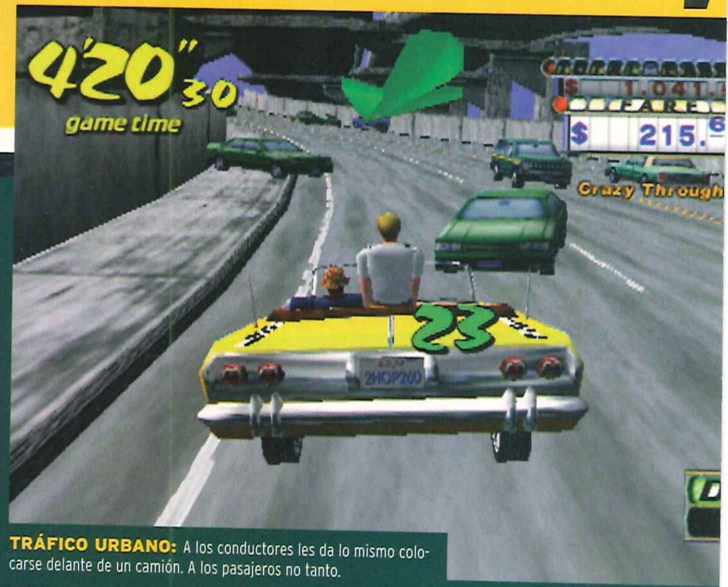
EL PILAR DE TU SUELDO: Choca contra la columna y para en seco. Un pasajero saldrá despedido mientras otro se apresura a subir.

"HASTA LOS PASAJEROS SON ENTRETENIDOS; ALUCINARÁN CUANDO DES UN PATINAZO"

DE VUELTA A CASA: En esa zona verde debes dejar a tu cliente. Pero si se apea cerca de la zona roja, ganarás más puntos.



DESAGRADECIDO: Los pasajeros más estúpidos patearán tu taxi si vas demasiado lento, y luego se largarán.



TRÁFICO URBANO: A los conductores les da lo mismo colocarse delante de un camión. A los pasajeros no tanto.

EL EXPERTO

Para ser un buen taxista, no basta con contar chistes malos y dar muchos rodeos; para ser el mejor, debes llevar un mapa de la ciudad grabado en el cerebro. En *Crazy Taxi* también tendrás que memorizar los atajos y los puntos en que puedes ejecutar alguna maniobra. Además, descubrirás que puedes pasar por zonas vetadas al tráfico rodado, y que los pasajeros te esperan en los sitios más insospechados.



ODIO EL METRO: Si sigues las vías del tren, acabarás más perdido que un botón en un guateque de cremalleras.



AMOR SUBMARINO: ¿Qué hace una orca como tú en un sitio como este?



DEBO LLEGAR A LA IGLESIA A TIEMPO: Siempre hay alguna escena conmovedora, pero no duran mucho.



CUIDADO CON EL ESCALÓN: Si te diriges contra una escalera a toda pastilla, podrás subirla sin problemas.

"DE MOMENTO, CRAZY TAXI YA PINTA COMO UN JUEGO LA MAR DE DIVERTIDO Y ENTRETENIDO. LO MALO ES QUE NO DEJA DE SER UNA CONVERSIÓN DE DREAMCAST QUE NO OFRECE NADA NUEVO A LA PLAYSTATION 2"

EN LA GUERRA Y EL AMOR TODO VALE

Los pasajeros tienen buena parte de culpa del encanto de *Crazy Taxi*. Las abuelas no pararán de quejarse, los curas se santiguarán cuando vueles por los aires, y los turistas no dejarán de disparar el flash de sus cámaras. A todos los rodea un círculo que indica la distancia a la que quieren viajar: la más corta es la roja, y la verde la más larga. Cada uno tiene su destino preferido: a los punkies les encanta ir a Tower Records, y los que llevan maletas suelen dirigirse al aeropuerto.



BIEN PERFUMADO: Ese pasajero seguro que se dirige a una cita a ciegas.



VAS A REVENTAR: Ese gordito debe de ir buscando comida rápida.



POST-MODERNO: Este tío siempre dice que quiere ir a Tower Records.



VENERABLE: Las encantadoras ancianitas suelen ser los clientes más insoportables.



EL GUIRI: Con una camisa así, o se es hawaiano, o se está haciendo turismo horteras.

TIPOS GUAIS

La gente suele pillar manía a los personajes que van de graciosos, y encima se lo creen (como por ejemplo *Gex*, o cualquiera de *The Bouncer*), pero los de *Crazy Taxi* son tan divertidos que al final hasta te acabarán gustando sus camisas hawaianas y sus engominados tupés. Si hasta los clientes son entretenidos: se emocionan cuando te patina el coche, y a veces hasta salen del taxi dando una voltereta.

La música encaja con la acción de forma perfecta, incluso aunque el estilo no sea de tu agrado. Las canciones de The Offspring y Bad Religion van de perlas para conducir al tiempo que te cargas todo lo que se cruza a tu paso. Lo más curioso es que Axel, uno de los taxistas que lleva el pelo verde, se parece muchísimo a Dexter Holland, el líder de los Offspring.

Por desgracia, en otros aspectos *Crazy Taxi* pierde fuelle. Aunque el estado de su desarrollo todavía es incipiente, lo cierto es que gráficamente no resulta todo lo impresionante que debiera. *Tekken* y *Ridge* utilizaron la tarjeta System 246 de Sony (la base de la arquitectura de la PS2), pero *Crazy Taxi* se ha decantado por la Naomi de Sega, por lo que la conversión es algo más difícil. Los cantos angulosos campan a sus anchas y rompen las armoniosas líneas de tu flamante Cadillac 1964. Aún falta mucho para que pueda considerarse completada la creación del juego, pero creemos que este aspecto debe pulirse lo antes posible.

Además, y a pesar de haberse convertido en todo un clásico de la DC, *Taxi* parece un tanto anticuado si lo comparamos con los títulos de libre circulación de la PS2. *Top Gear Dare Devil* es algo lento, pero te permite atravesar grandes escaparates de cristal. En algunos tramos de *Crazy Taxi*, te encontrarás con pequeñas vallas de estacas de madera que te pararán en seco, y eso que tu coche es capaz de arrasar con una cabina de teléfonos. Peor aún: a veces podrás saltar con tu vehículo aprovechando un paso elevado, y en lugar de sobrevolar la valla de contención y caer sobre el tráfico rodado que circula por abajo, acabarás pegándotela contra una pared invisible. Menos mal que todo indica que esto se solucionará en la versión definitiva, ya que semejantes fallos afectan sobremanera a la libre elección de ruta que tan de moda está últimamente.



PATINAJE SOBRE RUEDAS: Si quieres arrasar con todo, ejecuta tantos derrapes como puedas.

TAXISTA SOLITARIO

A pesar de que el sistema, que permite obtener altísimas puntuaciones, se sobra y se basta para crear adicción, no hubiera estado de más añadir un modo para dos jugadores a pantalla partida. Al fin y al cabo, después de *Smuggler's Run*, ha quedado claro que el hardware lo permite. Lo malo es que Acclaim no goza de ningún tipo de autoridad en este aspecto, ya que no puede modificar la versión del juego para consola.

Crazy Taxi, a pesar de todos sus fallos, ya apunta unas maneras excelentes. Es lo más divertido que se ha visto desde *SSX*. Ya sabemos que se trata de una conversión desde la Dreamcast que no ofrece nada nuevo, pero tampoco hay que olvidar que las revistas especializadas en la consola de Sega consagraron a este título entre los grandes, y eso es algo a tener en cuenta.

Compra un buen paño para limpiar los cristales de tus gafas, porque el mes que viene os ofreceremos un análisis en profundidad de Crazy Taxi.

PRIMER CONTACTO

Crazy Taxi es como un retorno al tipo de jugabilidad clásico de títulos como *Space Invaders*. No hay una historia consistente; tan sólo se trata de recoger y transportar pasajeros, algo que nunca se acaba, pero siempre llega un momento en que se te acaba el tiempo. No obstante, la simplicidad es uno de sus muchos encantos. El desafío que supone alcanzar una puntuación muy alta basta para intentarlo una y otra vez. Está repleto de pequeños e interesantes detalles divertidísimos, y es uno de esos juegos que vale la pena dominar a fondo por el simple placer de vacilar a los amigos. Lástima que no vayan a incorporar nada nuevo para la versión de PlayStation 2, aunque quién sabe, nunca es demasiado tarde.

+ El equivalente consolero de la canción del verano: poco tema pero muy pegadizo. Adictivo, rápido y muy, pero que muy divertido. Una bocanada de aire fresco después de tanta zafiedad como se está viendo en la PS2. No te pierdas los súper re listas efectos de lluvia.
- Es una lástima que no exista diferencia alguna con respecto a la versión para Dreamcast.

PLAYSTATION 2®™ MAYO

PLAY2 OBSESION

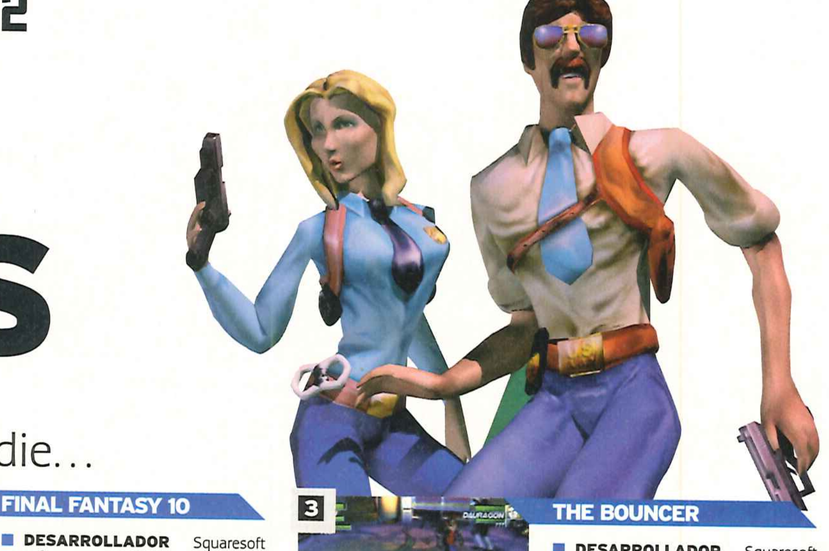
AVANZA2

LOS JUEGOS DEL MAÑANA, HOY EN **PS02**

› EL TOP TEN DE PLAYSTATION 2

LOS MÁS DESEADOS

¿Quién destronará a Snake y su traje de camuflaje? De momento, parece que nadie...



1



METAL GEAR SOLID 2

- **DESARROLLADOR** Konami
- **GÉNERO** Aventura de sigilo
- **A LA VENTA** Principios 2002

Este mes el juego de Konami tenía todos los números para seguir en el primer puesto gracias a la demo que viene con *Z.O.E.*

www.konami.com

2

FINAL FANTASY 10

- **DESARROLLADOR** Squaresoft
- **GÉNERO** RPG
- **A LA VENTA** Finales 2001

Desde que os mostramos las primeras capturas el mes pasado, vuestro interés por este RPG se ha incrementado y vuelve a lo alto de la lista.

www.squaresoft.com

3

THE BOUNCER

- **DESARROLLADOR** Squaresoft
- **GÉNERO** Lucha/RPG
- **A LA VENTA** Finales 2001

A pesar de la interesante oferta de juegos de lucha disponibles en PS2, no le quitáis el ojo a esta aventura de Squaresoft.

www.squaresoft.com

4



GRAN TURISMO 3

- **DESARROLLADOR** Sony
- **GÉNERO** Carreras
- **A LA VENTA** Mediados 2001

El juego de Sony pega un acelerón en nuestra lista y regresa a los puestos privilegiados entre vuestros deseos. Ya falta menos...

www.squaresoft.com

5



THE GETAWAY

- **DESARROLLADOR** Team Soho
- **GÉNERO** Conducción
- **A LA VENTA** Finales 2001

Vuestro otro juego de conducción favorito sigue al pie del cañón y, pese a perder algún puesto, sigue entre los primeros.

www.playstation-europe.com

6



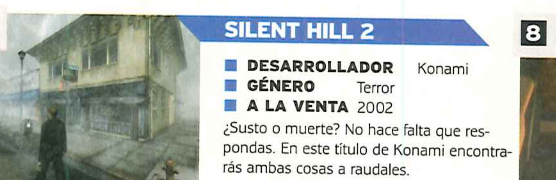
TONY HAWK'S 3

- **DESARROLLADOR** Activision
- **GÉNERO** Simulador skate board
- **A LA VENTA** Finales 2001

Este juego de skateboard se ha hecho con un sitio entre vuestros preferidos. Y eso que aún no os hemos enseñado nada de él...

www.activision.com

7



SILENT HILL 2

- **DESARROLLADOR** Konami
- **GÉNERO** Terror
- **A LA VENTA** 2002

¿Susto o muerte? No hace falta que respondas. En este título de Konami encontrarás ambas cosas a raudales.

www.sony.com

8



CODE: VERONICA

- **DESARROLLADOR** Capcom
- **GÉNERO** Terror
- **A LA VENTA** Finales 2001

Vuelve a la lista el esperado título de Capcom. No obstante, aún tendremos que esperar hasta el próximo año para disfrutar de él. No os impacientéis...

www.capcom.co.jp

9



COMMANDOS 2

- **DESARROLLADOR** Piro Studios
- **GÉNERO** Estrategia
- **A LA VENTA** Finales 2001

El retraso que ha sufrido (estaba previsto para abril) os ha inquietado un poco. Quizá por eso nos honra este mes con su presencia en la lista...

www.eidosinteractive.co.uk

10



GRAN THEFT AUTO 3

- **DESARROLLADOR** DMA Design
- **GÉNERO** Conducción
- **A LA VENTA** 2002

Más amoralidad y carreras al estilo de *The Getaway* con un pedigrí de sobras conocido por todos vosotros. ¿Cuál será mejor?

www.dma-design.com

EL MENOS ESPERADO

CRASH BANDICOOT

- **DESARROLLADOR** Traveller's Tales
- **GÉNERO** Plataformas
- **A LA VENTA** 2002

El hecho de que no sea Naughty Dog quien desarrolle este título os ha desanimado un poco. Esperemos que T-Tales esté a la altura.

www.t-tales.com

¡ENVÍANOS UN E-MAIL!

INDICANDO CUÁLES SON LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS PARA TI...

Cada mes elaboraremos un ranking con los juegos que más ganas tenéis de probar, así como aquel que menos esperáis. Para formar parte de él sólo tienes que enviarnos un mail a: **ps2@mcediciones.es** indicando en "Asunto" Los más deseados.

EN CAMINO

La lista de lanzamientos para PS2 cada vez tiene mejor pinta. ¿Quieres saber qué podemos esperar de los desarrolladores en los meses venideros? Echa un vistazo a nuestra lista actualizada cada mes por nuestro vidente playstationero y sal de dudas.

ABRIL 2001

Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Frío frío
Warriors of Might and Magic	3DO	Templado
WDL Thunder Tanks	3DO	Templado
Quake III Revolution	Electronic Arts	Al rojo
Star Wars Starfighter	Electronic Arts	Al rojo
Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	Caliente
Unreal Tournament	Infogrames	Ardiente
ESPN NBA 2Night	Konami	Templado
Shadow of Memories	Konami	Caliente
Zone of the Enders	Konami	Ardiente
4x4 Evolution	Proein	Frío frío
Summoner	Proein	Caliente
Sky Odissey	Sony	Ardiente
El libro de la selva	Ubi Soft	Frío frío
Evergrace	Ubi Soft	Templado
Kengo	Ubi Soft	Caliente
Bundesliga	Virgin	Templado
Freedom Ridge (Dreamland)	Virgin	Templado
MDK2: Armageddon	Virgin	Ardiente
NBA Hoopz	Virgin	Templado

MAYO 2001

Army Men Air Attack: Blade's Revenge	3DO	Frío frío
Heroes of Might and Magic	3DO	Frío frío
All Star Baseball	Acclaim	Templado
Crazy Taxi	Acclaim	Ardiente
Operation Winback	Acclaim	Caliente
Robot Warlords	Acclaim	Templado
Rumble Racing	Electronic Arts	Templado
Super Bombad Racing	Electronic Arts	Caliente
MTV Music Generator 2	Proein	Ardiente
Red Faction	Proein	Ardiente
World Championship Snooker	Proein	Templado
Formula One 2001	Sony	Caliente
Evil Twin	Ubi Soft	Caliente
Tokyo Highway Challenge 2	Ubi Soft	Templado
Hidden Invasion	Virgin	Caliente
Silpheed	Virgin	Templado
Sky Surfer	Virgin	Frío frío
Viva Rock Vegas	Virgin	Templado

Portal Runner	3DO	Frío frío
WDL War Jetz	3DO	Templado
18-Wheeler American Pro	Acclaim	Templado
Fur Fighters	Acclaim	Caliente
International League Soccer	Acclaim	Caliente
La Fuga de Monkey Island	Electronic Arts	Ardiente
NBA Street	Electronic Arts	Ardiente
Onimusha Warlords	Electronic Arts	Al rojo
Rugby 2002	Electronic Arts	Templado
UEFA Challenge	Infogrames	Templado
Kuri Kuri Mix	Planeta Interactive	Caliente
Galleon	Virgin	Templado
Giants	Virgin	Templado
Stunt GP	Virgin	Caliente

JULIO/AGOSTO 2001

Paris-Dakar	Acclaim	Caliente
Zombie Revenge	Acclaim	Templado
Gift	Cryo	Templado
Daytona 500	Electronic Arts	Templado
7 Blades	Konami	Caliente
ESPN National Hockey Night	Konami	Templado
Ring of Red	Konami	Caliente
Antz Racing	Planeta Interactive	Templado
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Proein	Caliente
Gran Turismo 3	Sony	Al rojo
Extermination	Sony	Caliente
Conflict Zone	Ubi Soft	Caliente
Dukes of Hazzard 2	Ubi Soft	Frío frío
Bloody Roar 3	Virgin	Caliente
DNA	Virgin	Caliente
Freak Out	Virgin	Templado
Viper Heat	Virgin	Templado

SEPTIEMBRE 2001

Shadow Man 2	Acclaim	Caliente
Clive Barker's Undying	Electronic Arts	Ardiente
Triple Play 2002	Electronic Arts	Templado
Wacky Races	Infogrames	Caliente
Ephemeral Fantasia	Konami	Ardiente
Goemon Action RPG	Konami	Caliente
Billiard Masters	Proein	Templado
Commandos 2	Proein	Al rojo
Jet Ski	Proein	Frío frío
The Bouncer	Sony	Ardiente
Jimmy Whites 3 Cueball	Virgin	Frío frío
Lotus Extreme Challenge	Virgin	Caliente
Wing Over 3	Virgin	Caliente

FINALES 2001

360 Challenge	Acclaim	Templado
Matt Hoffman's Pro BMX	Activision	Caliente
Star Wars On-line	Activision	Al rojo
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Al rojo
Devil May Cry	Capcom	Al rojo
Mega Man Legends 2	Capcom	Templado
007 Racing	Electronic Arts	Caliente
Alone in the Dark	Infogrames	Caliente
ISS Pro Evolution	Konami	Al rojo
Klonoa 2	Namco	Caliente
Championship Pro Surfer	Proein	Templado
Duke Nukem	Proein	Caliente
Gunslinger	Proein	Caliente
Legend of Alan D'Ar	Proein	Templado
Project Eden	Proein	Ardiente
Ragnar	Proein	Caliente
Dark Cloud	Sony	Caliente
Drakan	Sony	Caliente
Dropship	Sony	Ardiente
The Getaway	Sony	Ardiente
WipEout Fusion	Sony	Ardiente
World Rally Championship	Sony	Ardiente
Final Fantasy 10	Square	Al rojo
Tetris	THQ	Templado
Speed Devils 2	Ubi Soft	Templado
Suzuki 2	Ubi Soft	Templado
Tarzan	Ubi Soft	Templado
Balduyr's Gate Legends	Virgin	Caliente
Bomberman 2001	Virgin	Caliente
Gauntlet Dark Legacy	Virgin	Templado
Legion	Virgin	Caliente
Roadsters 2	Virgin	Templado
Robocop	Virgin	Templado
Run Like Hell	Virgin	Caliente

2002

Spider-Man 2	Activision	Caliente
Code: Veronica Complete	Capcom	Ardiente
Tomb Raider Next Gen	Eidos	Al rojo
The World is not Enough	Electronic Arts	Ardiente
Half-Life	Havas	Al rojo
Age of Empires 2	Konami	Caliente
Crash Bandicoot	Konami	Caliente
Metal Gear Solid 2	Konami	Al rojo
Silent Hill 2	Konami	Al rojo
Herdy Gerdy	Proein	Templado
WWF Smackdown 3	THQ	Al rojo
The Matrix	Virgin	Al rojo



A VUELTAS CON EL DIABLO...

Éste eres tú: Dante, un investigador de lo oculto, un hombre con sangre de diablo en las venas. Hace 2.000 años, uno de tus demoníacos antepasados logró expulsar del mundo a las fuerzas del mal. Gracias a su gesto, hemos vivido en paz... hasta ahora. Alguien empieza a masacrar a tu familia con gran eficiencia y sin piedad y, de pronto, comprendes que los diablos han vuelto. Es la hora de la venganza...

MAGNUM REFORZADA: Llevas un sable de más de metro y medio y dos ruidosas pistolas.

DISPONIBLE / SIN DETERMINAR

DEVIL MAY CRY

Capcom, los especialistas en juegos de terror y supervivencia, te dan otra oportunidad de descuartizar a miserables no-muertos. Babeamos por verlo...

Devil May Cry, ¿eh? ¿De qué puede tratar este juego? ¿Cómo se llaman sus protagonistas? ¿Cuál es el argumento? Por fortuna, lo descubrimos hace poco, cuando Capcom editó en exclusiva una demo en disco de su última incursión en el terreno de *Resident Evil*. ¡Es soberbio!

De forma similar al compendio creado por Konami con *Z.O.E./Metal Gear Solid 2*, la demo de *Devil May Cry* se distribuirá juntamente con la versión japonesa de *Code Veronica: Complete*, para que todo el mundo esté al corriente de la dirección que Shinji Mikami (*Resident Evil*, *Dino Crisis*...) quiere imprimir a este estilo de acción y aventuras.

A diferencia de *Resident Evil*, clasificado por Capcom como juego de "acción y pánico", *DMC* figura como "thriller de acción". Gracias a este juego, el citado género alcanza nuevos niveles de terror y angustia. Te mete en la piel de Dante, un hombre de impactante flequillo, descendiente del diablo Sparda, quien defendió a la humanidad hace 2.000 años. Como el Jin de *Tekken*, Dante lleva sangre de diablo en las venas... Mitad demonio, mitad humano, tienes que derrotar a las fuerzas de la oscuridad que, una vez más, quieren adueñarse del mundo.

Los movimientos de Dante, en suma, su estilo al combatir a los demonios son rigurosamente indescriptibles. Hay que verlos. Como anticipo, goza de estas nuevas imágenes...

La versión completa de Devil May Cry *aparecerá este próximo verano en Japón. Te seguiremos informando sobre ella.*



FICHA
- **DESARROLLADOR** Capcom
- **EDITOR** Capcom
- **GÉNERO** Thriller de acción
- **ACABADO AL** 82 %

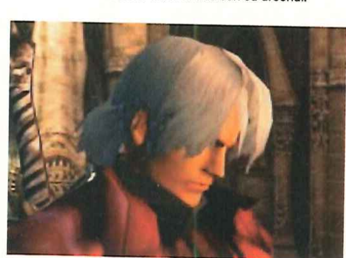
DETALLES PREVIOS
- Ataques combinados de espada y pistola.
- Posibilidad de transformarse en un diablo.



A DÚO: Olvídate de las dos armas de Lara Croft; Dante obtiene resultados más truculentos con su arsenal.



CHRIS EL TÁRANTULA: Arañas gigantescas salidas de la misma mente que creó *Resident Evil*.



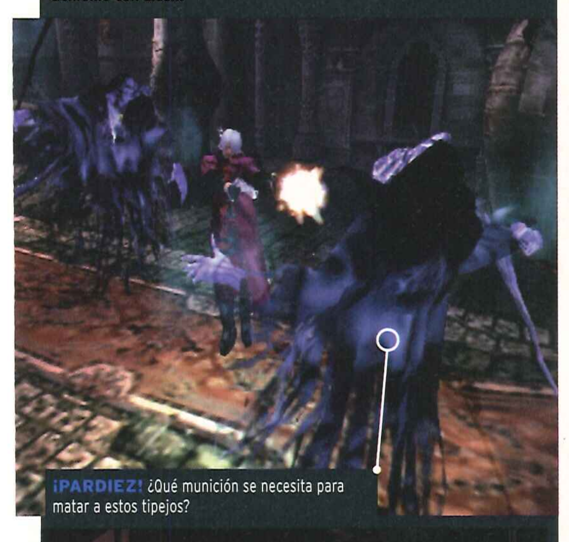
ABATIMIENTO: Dante se enfrenta a una aventura que, sin duda, le dejará confuso...



JUEGO DE ESPADAS: Esperamos que en el juego acabado aparezcan cuatro espadas: una por elemento.

CONTRA LOS FANTASMAS

¿Qué tipo de enemigos se pondrán al alcance de la pistola de Dante? Hemos visto unas horribles y espeluznantes marionetas con dagas por manos, monstruos sin piernas suspendidos en el aire y armados con una gigantesca tijera, una monstruosidad alada que desciende del techo... pero Dante puede con todo. Lleva dos pistolas y una espectacular espada. Pero, además, puede transformarse en un demonio con alas...



¡PARDIEZ! ¿Qué munición se necesita para matar a estos tipejos?



FANTASMAS DE ALQUILER: Aquí sólo faltaba la armadura andante.



¡QUÉ FANTASMA! Como en *Resi Evil*, Dante apunta automáticamente al pulsar R1 y, sin soltarlo, ◻ y ◯.

LLÁMAME DANTE, MUÑECA

La confianza o, mejor dicho, la chulería con la que Dante se mueve por los escenarios góticos; el desenfado con el que desenfunda las pistolas y acribilla a las criaturas que se arrastran, vuelan, se filtran; el estilo con el que aguarda, impertérrito, a que las legiones de alguna dimensión oscura se lancen contra él... siempre lo vemos como un tipo duro. No se puede bromear con Dante.



AQUÍ ESTOY YO: Este Dante es muy duro. Hoy por hoy, el mejor personaje de PS2.



MIRA CÓMO CAMBIA: Cuando el contador de energía espiritual llega al tope (a base de matar enemigos), Dante puede transformarse...



EL DIABLO EN PERSONA: ...en esta criatura semidemoníaca. Entonces tiene ataques mucho más potentes.



¡A LA YUGULAR! Igual que Sparda en otro tiempo, Dante es un diablo de la espada (basta con pulsar △).

EN EL ESTUDIO

- **PRODUCTOR** Shinji Mikami
- **DIRECTOR DE PROYECTO** Hideki Kamiya

HISTORIAL DEL EQUIPO

Mikami ha creado las series *Resident Evil* y *Dino Crisis*, pero su carrera en Capcom empezó con títulos como *Aladdin* y *Goof Troop* para la SNES. Puso a un equipo a trabajar en *Devil May Cry* con la idea de que se tratara de un nuevo capítulo para la serie *Resi Evil*. Sin embargo, Capcom se dio cuenta de que *DMC* era un juego muy distinto. Rehizo el argumento y configuró el juego para darle un mayor contenido fantástico.

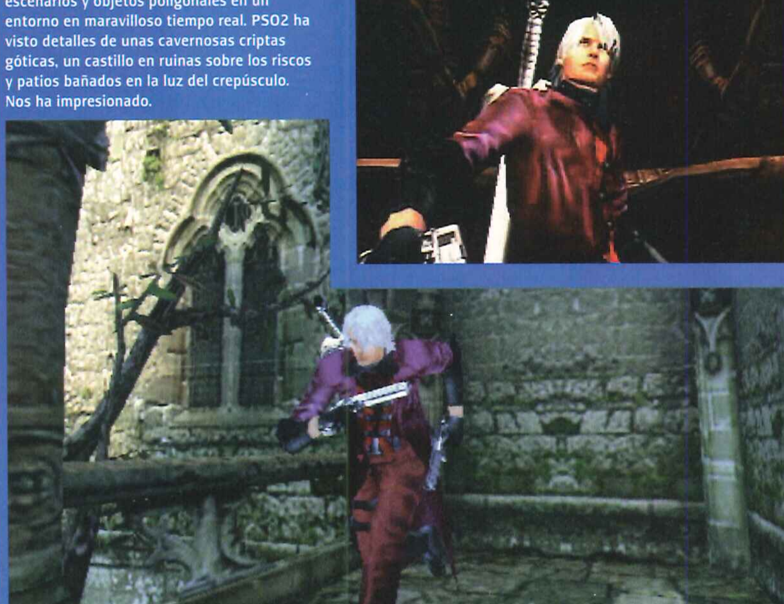


PARA MÁS INFORMACIÓN

www.capcom.co.jp/devil/index.html (Descubrirás trailers con mucha acción en el sitio *DMC* de Capcom Japón, que te emplazamos a visitar. Este juego va a ser algo grande.)

DIABLOS AL DETALLE...

Devil May Cry se las compone extraordinariamente bien con sus personajes, escenarios y objetos poligonales en un entorno en maravilloso tiempo real. PSO2 ha visto detalles de unas cavernosas criptas góticas, un castillo en ruinas sobre los riscos y patios bañados en la luz del crepúsculo. Nos ha impresionado.



LA PARED MARAVILLOSA: El minucioso detallismo de las texturas (fíjate en ese liquen) y la creativa mezcla de iluminación y efectos con las armas contribuyen a la impactante atmósfera de este juego. *Devil May Cry* es asombroso.



NO NOS SITUAMOS: ¿Alguien sabe en qué período se ambienta la historia de *DMC*? Parece que los creadores del juego hayan tomado elementos victorianos, góticos y contemporáneos y los hayan mezclado en una fantasía de cómic. La guerrera y el chaleco rojos de Dante tienen un toque glam, pero en el momento en el que desenfunda el arma lo vemos como al diablo que es. Pero qué lástima de cabello.



¡A POR ELLOS!

Dante no se enfrenta siempre a monstruos solos. Como en Resident Evil, muy a menudo te verás acorralado por cuadrillas de enemigos y tendrás que apuntar muy bien con las pistolas y recurrir al impresionante repertorio de movimientos de Dante. Parece que no se plantean grandes problemas con la munición. De momento, no se le acaba...



NO TE FÍES: Estas marionetas no parecen peligrosas hasta que sacan el arma...

EL ASALTO DEFINITIVO...

Aún no sabemos en qué momento hay que hacer cambios entre una pistola/dos pistolas/espada demoniaca, o si todo se reduce a: "¡Se acabó la munición! Mejor que desenvaine la espada". Pero es la devastadora combinación de espada y pistolas lo que –de verdad– causa estragos. En vez de mutilar al enemigo, puedes arrearle un gancho con la espada para mandarlo al techo y dispararle mientras cae. A menudo verás sangre en cantidad. Tal vez se trate de un detalle innecesario, pero nos encanta.



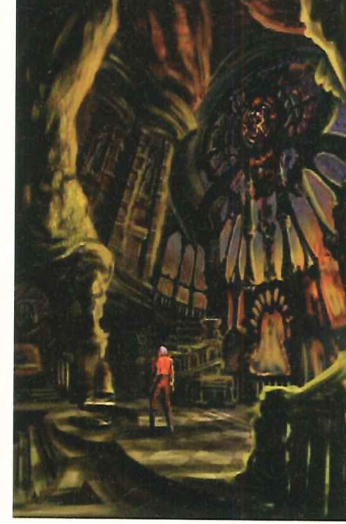
NO PIERDAS PRENDA: Tras matar al enemigo, tienes que llevarte el icono de su alma.

MARAVILLAS GRÁFICAS

No vamos a insistir en los esfuerzos invertidos en el aspecto gráfico. Basta con que veas las espectaculares pantallas que publicamos este mes. Huelga decir que Capcom ha puesto a trabajar a algunos de los mejores diseñadores para que creasen una atmósfera y una ambientación irrepetibles: esto no es Resident Evil. Contempla algunos de los dibujos de preproducción...



MIRA QUÉ CASTILLO: ¿Toda la acción transcurre aquí, o se trata tan sólo de uno de los espeluznantes escenarios?



TIM BURTON: Parece que Capcom se haya inspirado en Eduardo Manostijeras.



¡DIABLOS! ¿Y si esta casa encantada es el punto de partida de la invasión diabólica?



APUNTEMOS: A diferencia de Resi Evil, Dante se mueve en la dirección del stick analógico.



ANTE LAS CÁMARAS: Al igual que en el motor de Code Veronica, hallarás ángulos de cámara fijos y, a veces, efecto borroso...



¡Y TAMBIÉN SALTA! Las rutinas de animación de Dante, como las de Snake en MGS2, alcanzan niveles de fluidez increíbles.

PRIMER CONTACTO

Santo cielo, *Devil May Cry* parece un juego muy, muy bueno. Necesitamos juegos originales, sólidos, con mucha acción, para la PS2. Recuerda cómo nos hemos divertido con *SSX*... y parece que Capcom nos va a dar exactamente lo mismo con este juego estilo cómic. Aunque no dudamos de que *Code Veronica: Complete* vaya a ser una excelente secuela, nuestras preferencias se inclinan por la demo de *DMC*...

+ El sólido pedigrí del equipo creativo, la petulante elegancia con la que Dante se pasea por los escenarios, su imagen estilizada...
- ¿Hay algo que no nos guste? Ejem... ¿ese cabello tan largo?

QUÉ CREÍAS: Aunque los conductores del ordenador muestran una potente IA, nadie les impide que también se salgan de la pista.

LA ESTRATEGIA DE BOXES

La elección de cuántas paradas en boxes y cuándo las quieres hacer es determinante para conseguir la victoria. El tiempo variará en tiempo real, aparecerá la lluvia, o una niebla espesa. Deberás decidir si vale la pena sacrificar unos segundos por cambiar tus neumáticos. Lo más probable es que tus visitas a los boxes sean siempre por razones mecánicas, aunque pisar una naranja madura puede afectar a la dirección de tu monoplaza.

FICHA

- **DESARROLLADOR** Studio Liverpool
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Simulador de Carreras
- **ACABADO AL** 80%

DETALLES PREVIOS

- Carrera rápida, carrera individual, Grand Prix, fin de semana de Gran Premio y Campeonato del Mundo.
- Repeticiones ajustables, cámara dirigida por los profesionales de la FIA.
- Puedes guardar en cualquier momento.
- 17 circuitos, desde Melbourne hasta Brasil.



Y YO CON ESTOS PELOS: Empieza a llover y tú sigues con los neumáticos de seco. Ya verás...

SIN RUEDAS: Necesitas urgentemente visitar los boxes.

DISPONIBLE / MAYO

FORMULA ONE 2001

El nuevo juego de Fórmula 1 de Sony llega rugiendo desde los boxes con conductores inteligentes, increíble realismo y un nivel de dificultad estratosférico.

Precaución, amigo conductor... No puedes tocar la hierba, no puedes tocar el arcén y, ciertamente, tampoco puedes tocar a tus rivales. Y es que la más leve colisión te hará desacelerar y pronto verás cómo diez coches te superan como si estuvieras dando un paseo. Eso, si tienes suerte, pues si la fortuna no es tu amiga, verás cómo tu coche explota.

El nivel de dificultad es tremendo. No hace falta decir que perder una carrera por una tontería, tras diez vueltas impecables, da más que rabia. Pero si estás en el modo de carrera real, yendo líder tras un fin de semana entero de competición, la cosa ya es criminal.

Afortunadamente, al parecer, el juego final va a arreglar este problema. Los conductores con más autoconfianza pueden empezar ya con un coche estándar, pero los no tan altivos tendrán la posibilidad de incluir en su monoplaza frenos ABS y un sistema para no bloquear las ruedas. También han prometido una inteligencia realista para los conductores. Y es que, de momento, todos los coches parecen pilotados por un Michael Schumacher enfadado.

Formula One 2001 sale de boxes el mes que viene.

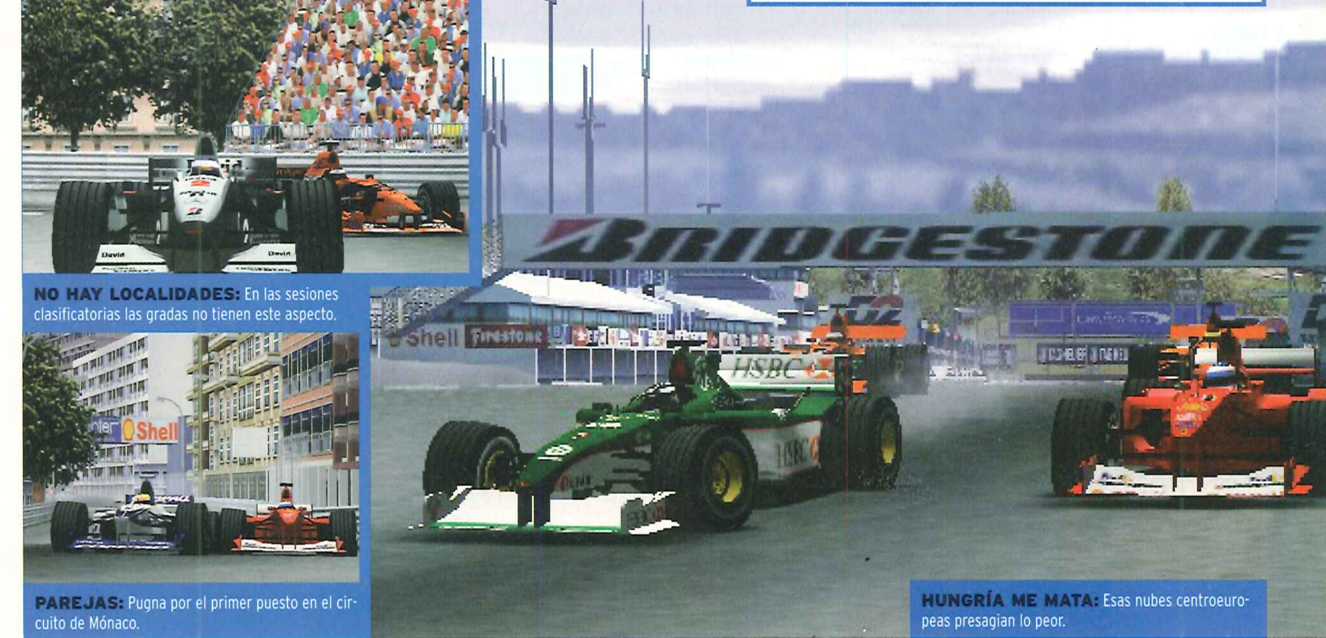
EL MUNDO REAL

Cada circuito del mundial de Fórmula 1 ha sido reproducido al detalle gracias a miles de fotografías. Son los pequeños detalles los que dan verdadero realismo a las carreras: las nubes de humo provocado por la goma quemada, los rastros de carburante y la dimisión del motor una vez ha sido sometido a demasiadas curvas tomadas con la marcha equivocada. Lo mejor, los accidentes multitudinarios, claro.

PRIMER CONTACTO

EA y Ubi Soft nos han brindado los primeros intentos de traspasar el mundo de la F1 a la PS2. Esperamos que éste sea el definitivo. A pesar de la enorme atención al detalle, la cosa no acaba de cuajar. Y es que tanto realismo ha acabado por cargarse la emoción de la carrera. ¿A quién le importan los gráficos cuando está atrapado en el arcén? La dificultad es el mayor problema aquí, pero tenemos confianza en que SCEE lo arregle antes de la edición del juego. Crucemos los dedos...

+ Inteligencia de los conductores
- Hoy por hoy, es tan difícil que es imposible jugarlo.



NO HAY LOCALIDADES: En las sesiones clasificatorias las gradas no tienen este aspecto.

PAREJAS: Pugna por el primer puesto en el circuito de Mónaco.

HUNGRÍA ME MATA: Esas nubes centroeuropeas presagian lo peor.



LOS PERSONAJES

La serie *Virtua Fighter* se ha caracterizado por incluir dos nuevos personajes en cada una de sus entregas, y *VF4* no será una excepción. Akira, Pai y Wolf mantienen el aspecto de siempre, Kage se ha enfundado una armadura metálica, Lion luce un vestido de látex púrpura y Lau está más impertinente que nunca. El personaje que más nos ha sorprendido es un monje shaolin ataviado con una toga hinchada y un estilo de lucha que recuerda al de Rakan Ken.



INVIERNO CRUEL: Los efectos de nieve en el castillo del fondo son fabulosos.



A COMER CON LOS PECES: Akira tumba a Wolf en este entorno marino.

DARTH VADER: Con este traje, Kage nos recuerda al malo de Star Wars.



FICHA

- **DESARROLLADOR** AM2
- **EDITOR** Sega
- **GÉNERO** Beat'em up
- **ACABADO AL** N/D

DETALLES PREVIOS

- Se trata de una versión totalmente nueva para PS2, y no de una adaptación del *Virtua Fighter 3* para Dreamcast.
- El sistema de combate abandona la complejidad de la tercera entrega para volver a lo básico.

DISPONIBLE / SIN DETERMINAR

VIRTUA FIGHTER 4

Cuando nos enteramos de que el beat 'em up de Sega vería la luz en PS2, nos pusimos como locos de contentos. Ahora que lo hemos visto en acción, no podemos sino rogar que llegue ya.

Una reciente exposición de la Unión de compañías de recreativas ha dado muestra de algunos brillantes descubrimientos tales como el nuevo shooter de Namco, *Vampire Nights*, o *Private Shot*, un simulador de paparazzi de Konami. Pero lo mejor de todo fueron las imágenes que te mostramos de *Virtua Fighter*.

No hace falta decir que su aspecto es fabuloso; las capturas que ilustran esta página están realizadas con el motor del juego y las escenas animadas recuerdan a las mejores secuencias de Tigre y Dragón. El único problema potencial es el hardware: mientras que *Tekken* se ejecuta usando la placa base de la PS2, *VF4* utiliza un nuevo sistema, el Naomi 2. Si no se encuentran con ningún imprevisto, estaremos ante un nuevo y excelente beat 'em up de nueva generación. De momento, no se habla de ninguna opción tag.

Sabemos que no es necesario contar con gráficos increíbles para que el juego sea bueno, pero es difícil pasar por alto imágenes con tanta calidad.



UN MODELITO GENIAL: Las vestimentas son muy detalladas. Echa un vistazo al dragón bordado en el traje de Pai.



LOBO SOLITARIO: Wolf luce un moreno playero acentuado por los efectos de luz y sombra sobre sus pectorales.



CIEN GAVIOTAS: Las animaciones de los fondos son increíbles, pero nos encantaría poder derribar esa verja.



DULCE PAI: Parece inofensiva, pero sus tortas no son precisamente de repostería.

AL DETALLE

A pesar de no ofrecer tanta interacción como en *DOA2*, los escenarios de *VF4* son realmente asombrosos. Entre los que más destacan se encuentra un tejado bañado por los rayos del sol, un entorno nevado en el que los luchadores dejan marcas en la nieve y un nivel en el que puedes ver cruzar a una bandada de pájaros. Pero el mejor de todos es el del acuario, en el que dos luchadores se enfrentan ante una pecera gigante por la que nadan tranquilamente montones de especies marinas.

PRIMER CONTACTO

Dejando a un lado los brillantes gráficos, los desarrolladores están trabajando bastante el sistema de combate. De momento, parece ser que se eliminará el botón para esquivar y no está muy claro que puedas desplazarte lateralmente. Sin embargo, se está puliendo mucho el sistema de bloqueo y contraataque.

+ Entornos maravillosos y luchadores imponentes.
- Que la calidad de los gráficos supere a la jugabilidad.

TODO UN MITO DE LA LUCHA LLEGA A LA PLAYSTATION® 2







Capcom anuncia la nueva generación de los legendarios juegos de lucha : Street Fighter EX3. El realismo extremo y los increíbles gráficos dan vida al mundo de Street Fighter en esta sorprendente lucha. Elige entre 16 personajes para jugar batallas 1 contra 1, 2 contra 1 e incluso ¡1 contra 3!





PlayStation®2





CAPCOM EUROSOFT. LTD. 30-35 Pall Mall London SWIYSLP © CAPCOM CO., LTD. © CAPCOM U.S.A., INC. 2000 Todos los derechos reservados. CAPCOM y el LOGO de CAPCOM son marcas registradas de CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER es una marca comercial registrada de CAPCOM CO., LTD. "PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.


QUÉ MARAVILLOSO CONJUNTO: Trocea los riffs para hacer una jam estilo retro.


¡ESE BAJO! La nueva versión cuenta con una fonoteca mucho mejor.

HAZ EL PAYASO: El tapiz Jester dispone de un interfaz estilo Fisher Price.


ARRIBA Y ABAJO: El Editor de riffs funciona con desplazamiento vertical para facilitar el manejo.

DISPONIBLE MAYO

MTV MUSIC GENERATOR 2

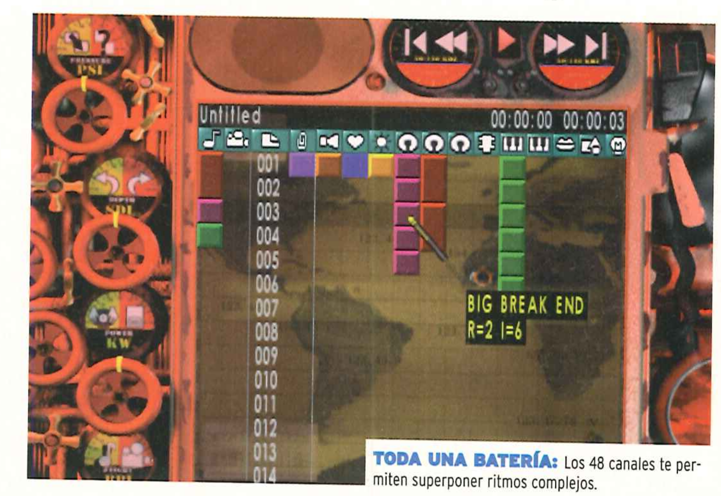
Nos gusta la música, estamos contentos de que nos guste y ahora vamos a componer. Con el fantástico creador de melodías de Codemasters puedes crear música a tu gusto.

No has soñado alguna vez con convertirte en un músico famoso? El juego de Jester Interactive te ofrece una posibilidad de entrar en el mundo del pop. *MTV Music Generator 2* contiene más de 9.000 muestras de bajo, percusión y voz procedentes de los géneros más variados, desde el Indie hasta el Trance. En unos cinco minutos de práctica aprenderás a componer tonadas para la radio o fusiones de guitarra metálica y cantos de delfín.

Los conocedores del juego para PSone saben ya lo que encontrarán, aunque esta nueva versión se ha refinado en muchos aspectos para facilitar el manejo. Dispones de una amplísima variedad de muestras de sonido. Tras componer la melodía, puedes bajarla a la pantalla principal para facilitar el acceso posterior. Los sencillos procedimientos para copiar y pegar te permiten unir riffs para formar el esqueleto de la canción.

Dispone de muchísimas características avanzadas. El Editor de riffs te permite modificar la canción nota por nota y añadir sofisticados efectos de filtro y reverberación. Por todo ello, *MTV Music Generator 2* no es una simple pijada, sino un verdadero instrumento de composición musical. Aquí encontrarás la más genuina diversión que te puedan ofrecer unos bloques coloreados (con la excepción de *Tetris*).

El mes que viene podrás llenar las pistas de baile con tus canciones.



TODA UNA BATERÍA: Los 48 canales te permiten superponer ritmos complejos.

FICHA
- **DESARROLLADOR** Jester Interactive
- **EDITOR** Proein
- **GÉNERO** Creación Musical
- **ACABADO AL** 80%

DETALLES PREVIOS
- Ocho tapices de escritorio.
- 48 canales que te permiten mezclar elementos de estilos como el House y el Rock.
- Ocho géneros musicales: Garage, Hip-Hop, House, Indie, Pop, R&B, Rock y Trance.
- Descarga de muestras a gran velocidad. La producción de canciones es tres veces más rápida que en la PSone.
- Una amplia biblioteca de efectos de distorsión de sonido: filtro, mezclas, reverberación, eco y control de BPM.
- Generación de vídeo 3D en tiempo real, con efectos modificables.

¡A COMPONER!

Crear una melodía exitosa no es difícil. Sólo tienes que empezar con el ritmo y añadir melodías adicionales y voz para lograr el efecto adecuado. Los desarrolladores se han esforzado en grabar las partes vocales e instrumentales como si fueran piezas de una canción para que puedas ensamblarlas y crear un todo armonioso. Incluso puedes reproducir melodías clásicas, siempre que tengas una copia de la partitura. Jester Interactive ha grabado todos los acordes de la escala mayor y la menor para que fuera posible. ¡Por fin podrás dar un toque disco a las canciones de la Pantoja!



CONSTRUYE... Baja la muestra preferida después de probarla en la pantalla de selección...



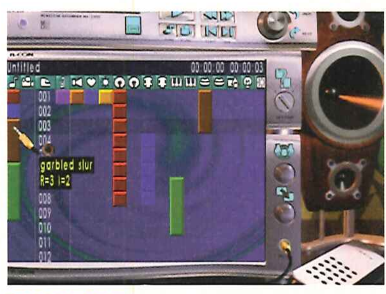
DESMONTA: ...entonces, toma los ocho primeros compases de tu disco de oro en potencia...

PONTE GRAVE: ...añádele un bajo marchoso. La mezcla empieza a funcionar.



MELODÍAS DE TODO TIPO: Las melodías abarcan desde lo más bailongo hasta lo más disparatado.

CUIDA LA IMAGEN: ...recuerda que la introducción debe ser impactante. ¡Cuidado con lo que haces!



BIBLIOTECNO: La biblioteca de riffs se encuentra a la izquierda de la pantalla, para facilitar la selección.



VISIÓN EN VÍDEO

Una de las principales mejoras de esta nueva versión consiste en un generador de vídeo a tiempo real. En el antiguo juego, los efectos visuales se creaban con un incómodo menú separado, pero ahora los puedes inventar junto con la música. Las formas vibran y la luz centellea de acuerdo con el ritmo de la música. Sólo tienes que crear un par de prismas en 3D y mirar con arrobo mientras unos espectaculares rombos saltan de la pantalla al ritmo del jazz orquestal. Luego puedes repetirlo en una fiesta House para darle un toque "progresivo".



TODO A LA VEZ: Puedes preparar los gráficos al mismo tiempo que la música.

EN OTRA DIMENSIÓN: Así tu cuarto tendrá un aire psicodélico.

LA MENTE DE UN LOCO: Estos efectos pueden llegar a marear...

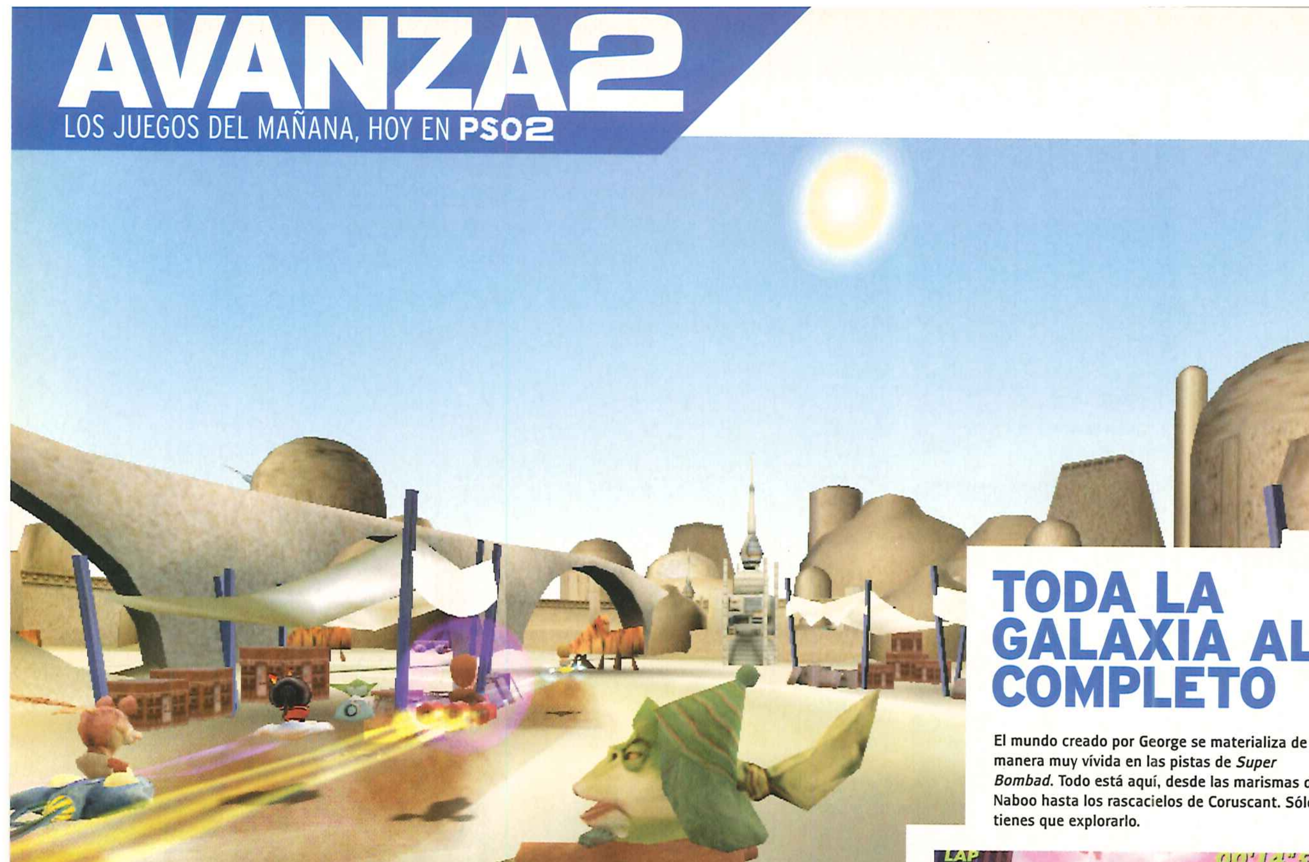


PRIMER CONTACTO

El empleo de la nueva interfaz es más sencillo, aunque al principio pueda parecer complicado a los fans del juego para PSone. El mayor número de canales de sonido implica que puedes producir melodías mucho mejores y trasladarlas a Minidisc, cinta y MP3 mediante los cables de conexión de la PS2. Con este juego podrías llegar a crear una melodía válida.

+ Manejo relativamente sencillo, fantásticos vídeos en 3D, maravillosa profundidad.
- Pantallas algo sosas. Puede asustar a los viejos.

Y AHORA, BAUTÍZALA: Tienes que darle un nombre en inglés a tu canción. Si no, no vale.



¡YA TE TENGO! Boss Nass pierde algunos puestos en la carrera de naves y se enfurece.

TODA LA GALAXIA AL COMPLETO

El mundo creado por George se materializa de manera muy vívida en las pistas de *Super Bombad*. Todo está aquí, desde las marismas de Naboo hasta los rascacielos de Coruscant. Sólo tienes que explorarlo.



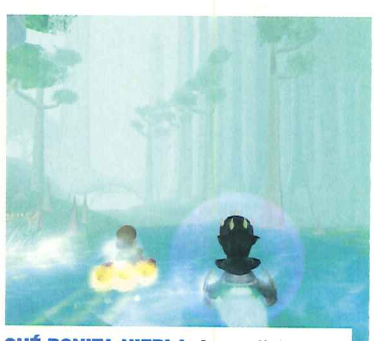
LA GRAN OFENSIVA: Las calles de Coruscant brindan muchas oportunidades de adelantar.



ASALTO: Ni siquiera la nave insignia de la Federación se libra de las carreras.



VAMOS POR EL ATAJO: Si activas el turbo en el momento apropiado hallarás rutas alternativas.



QUÉ BONITA NIEBLA: Pues no. Si algo nos desanima, son las brumosas marismas de Naboo.

DISPONIBLE 23 de mayo

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

LucasArts vuelve a recurrir a Star Wars como telón de fondo para su nuevo juego. Sólo que, esta vez, lo hace con una perspectiva muy diferente…

No esperes fanfarrias, ni efectos especiales que te derriben de la silla y te derritan el cerebro, ni 101 entrevistas con el simpático de George Lucas. Lo que tenemos aquí es una versión de *La Guerra de las Galaxias* enloquecida. Vas a encontrar naves enanas, personajes monísimos de cabeza gigantesca y una cuadrilla de reforzadores de comedia que harán que tus colegas de carrera empleen los controladores como mazas de guerra. Sí, esto es el universo de *La Guerra de las Galaxias* aliñado con una importante dosis de humor.

El pez gordo del equipo artístico se llama Francis Hsu. Se confiesa incondicional de *Mario Kart* y ha reproducido el estilo de Shigeru Miyamoto en este título. Y, aunque no se conozca un juego de carreras de karts que salga airoso de la comparación con la obra maestra de la N64, *Bombad* nos ha causado una gran impresión en este estadio temprano de su desarrollo.

Encontrarás niveles representados con maravilloso detallismo, con estilo de dibujos animados. Una amplia variedad de animaciones de fondo se suma a los azares de la pista. Si conduces por un cañón de Tatooine, los Jawas te dispararán sus rayos reductores. Si avanzas bajo las olas de Ohto Gunga, el gigantesco pescado de Episodio Uno tratará de devorarte. Ninguno de estos elementos tiene un gran interés por sí mismo pero, en conjunto, animan mucho el juego, porque se encuentran constantemente en todos los niveles.

Pero no todo es alegría y velocidad en esa galaxia tan, tan lejana. La IA del enemigo necesita que le hagan algunos reajustes con la llave inglesa de carga sónica porque, a veces, das alcance a uno de tus competidores, o éste te bloquea el paso, inmediatamente después de que lo hayas dejado atrás. Por otra parte, el pelotón suele alargarse hasta el punto de que te quedas solo y no tienes oportunidad de probar las armas. Así pues, no todo es orégano en el monte, pero Electronic Arts nos ha asegurado que todos estos fallos –así como la vacilante frecuencia de *frames* del modo multijugador– estarán solucionados antes de que el juego se distribuya.

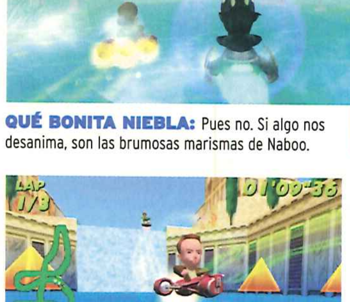
La Guerra de las Galaxias transformada en un juego semejante a *Mario Kart*. ¿No sientes cómo las glándulas empiezan a segregar adrenalina en tu cuerpo? Nosotros sí… desde luego.

En nuestro próximo número publicaremos la review completa de este juego.

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

FICHA
- **DESARROLLADOR** LucasArts
- **EDITOR** Electronic Arts
- **GÉNERO** Carreras de Karts
- **ACABADO AL** 85%

DETALLES PREVIOS
- Nueve circuitos básicos, cuatro arenas de combate y la promesa de pistas bonus.
- Más de seis armas y reforzadores con los que pasar a la ofensiva: turbo, saltos por el hiperespacio, rayos fotónicos, rayos de inversión, minas y garfios.
- El reparto inicial está integrado por Anakin Skywalker, Jar Jar Binks, la Reina Amidala, Darth Maul, Boss Nass, Obi-wan, Yoda y, finalmente, Sebulba.



DE GARBEO POR THEED: Theed es la capital de Naboo. Sus cascadas permiten dar saltos impresionantes.





¿NO HAY NADIE AHÍ? Los desiertos de Tatooine están poblados de tormentas de arena y esqueletos.

¡NOS ATACAN POR TODOS LADOS!

Aparte de hacer lo posible por esquivar los frenéticos ataques de tus rivales, también tendrás que entenderte con las gentes diversas que vayas encontrando: Jawas, droides de la Federación, peces gigantescos... todos ellos se conjuran para impedir que llegues el primero.



MONSTRUOS A GRANEL: La Reina va a pasar entre las patas de esta imponente bestia.



JAWAS 3D: Los Jawas son tan monos... ¡No te fíes de esos pigmeos asesinos ni de sus pistolas!

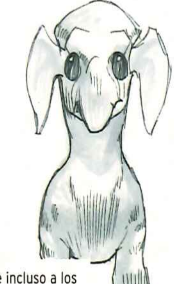


CUBITOS DE HIELO: ¿Recuerdas las colisiones de WipEout? Pues duplica el efecto.

LA VIDA TAL Y COMO NO LA CONOCEMOS...

Francis Hsu y su maravilloso equipo de dibujantes se han estrujado la mollera para caricaturizar todos los personajes de La Guerra de las Galaxias. Olvídate de la compleja mecánica de Starfighter porque esta colección de bicharracos procede de la escuela de rarezas de Tex Avery.





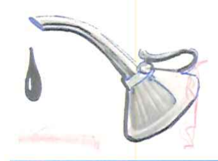
MAGIA ANIMAL: La cabeza les crece incluso a los personajes secundarios como este Ronto.

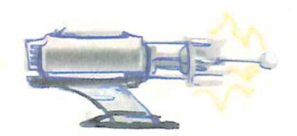
ESBOZOS: Muestras de las armas. Observa los reforzadores de interceptor de transmisiones (jammer), aceite y robar (steal).













PRIMER CONTACTO

No existen títulos de carreras de karts para la PS2. Tan sólo el mediocre *RC Revenge Pro* cubre ese vacío. Por ello, LucasArts podría triunfar con un juego en el que Ewan McGregor empujará un carricoche. Por fortuna, parece que Bombad satisfará a los aficionados a este género durante algún tiempo.

\+ Excelente jugabilidad, con una saludable dosis de rivalidad entre jugadores.

\- Saldrá perjudicado de las previsibles comparaciones con *Mario Kart*.

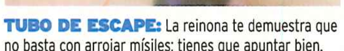
SEÑOR, DAME FUERZAS... Y REFORZADORES

Si quieres avanzar en cabeza y que no te superen, ya sabes lo que tienes que hacer: juega sucio. Cuando avances, tienes que emplear armas de ataque a larga distancia, como mísiles y garfios, y soltarles todo lo que puedas a los que vengan luego. En el multijugador cuentas, incluso, con un arma que invierte los controles, algo que arrojará a tus amigos a las simas de la desesperación.

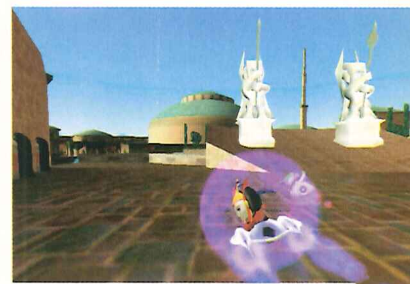


ELECTROFRITANGA: A despecho de su valiente maniobra evasiva, Sebulba se lleva una descarga de 2.000 voltios.





TUBO DE ESCAPE: La reinona te demuestra que no basta con arrojar mísiles; tienes que apuntar bien.



DEFENSOR: El escudo contiene una parte de los ataques, pero no parece recargable.



REINA Y ASESINA: Amidala adelanta a Sebulba y se lleva los mísiles.



¡TODOS AL BOLLO! Si enganchas a uno de los que van delante, el trompazo puede ser fenomenal.

CARRERAS SALVAJES

Las pistas son sueños psicodélicos para los amantes de la conducción. Pasarás por pequeños pueblos, por estaciones de servicio, por presas vacías... Todo con tu coche personalizado.



PSICODELIA: No se nos ocurre ningún motivo para pintar el coche así.



PIRUETAS: Los coches pueden realizar piruetas verdaderamente espectaculares.



APAGADO: La acción es más intensa que las luces de posición de tus rivales.

LA MARABUNTA: La acción nunca pierde velocidad, aunque hayan diez coches en pantalla.

DISPONIBLE MAYO

RUMBLE RACING

EA nos muestra su intento por arrebatar a *WipEout* la fama de ser el más rápido.

Pongámoslo en perspectiva. *Rumble Racing* es, definitivamente, más rápido que *Top Gear Dare Devil*, seguramente, más rápido que *Ridge Racer 5* y, posiblemente, más que *WipEout 2097*. Lo que sí es seguro es que esto es un festival irreverente al estilo de *SSX*. Piensa en *Smuggler's Run* con un cohete en las ruedas. Una carretera americana nunca ha parecido tan apetitosa.

Elige entre una amplia variedad de coches del NASCAR y dale goma a las vías públicas. La acción es cómicamente bestia, dejando que diez o más corredores se rasquen la pintura a la vez. Además, el manejo te deja girar y doblarte sin tener que conocer ni el significado de algo como freno. Si tu coche colisiona y viaja 30 metros boca abajo, sólo debes darle un giro al control analógico y estarás cabeza arriba.

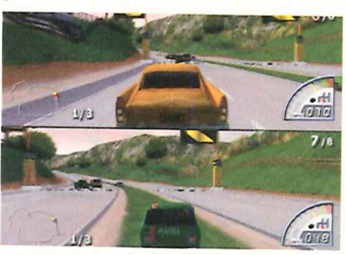
Una parte del juego está dedicada al exhibicionismo. Utilizando el sistema de trucos de SSX, tu coche podrá dar volteretas en el aire. Lo más esperado, de cualquier modo, es el modo campaña, donde una malsana selección de armas unida a una tendencia casi suicida a los choques, prometen hacer de este viaje algo cazurro, pero divertido.

Analizaremos el juego de EA el próximo número.



FICHA
- **DESARROLLADOR** EA
- **EDITOR** EA
- **GÉNERO** Carreras acrobáticas
- **ACABADO AL** 85%

DETALLES PREVIOS
- 15 pistas con tres de ellas dedicadas a las acrobacias.
- Más de 35 vehículos (desde minis a furgonetas) con tres niveles de mejora: Rookie, Pro y Elite.
- Cuatro modos de juego: Carrera, Torneo, Enfrentamiento y Acrobacias.
- Carreras para dos jugadores simultáneas.
- Más de diez armas incluyendo turbos y manchas de aceite.



PRIMER CONTACTO

Es muy fácil cargarse a *Rumble Racing*, ya que es el ejemplo perfecto de lo que EA nos tiene acostumbrados: competente, pero nada espectacular, jugable, pero mediocre. Y es que el juego llega gritando "soy bueno, pero no soy excepcional". De cualquier modo, cuando te sientas a jugarlo, aceptando sus limitadas innovaciones, hay mucho de lo que disfrutar. La física de parvulario parece perfecta para este juego y la variedad de armas es impresionante. El que también hayan piruetas es algo extraño, pero tampoco es algo de lo que quejarse. Tampoco se puede negar que el juego es rápido, funciona a más de 60fps independientemente de qué haya en pantalla. Lo podrás comprobar en el modo para dos jugadores.

+ Alta velocidad, acción de chiste y armamento bestia.
- Nada excepcional, muy americano.

BAILA EL TWIST

En el más puro estilo *WipEout*, la clave de la estrategia de tu carrera es la recolección de armas y reforzadores. Desde turbos a escudos, pasando por las armas. Ah, y por el tornado que aquí se ve. Tú no lo esperabas, tus rivales tampoco.



TORNADO: Invoca a las fuerzas del viento para que acaben con tus rivales.



EXCEDENTE DE ACEITE: Si te sobra, tira un poco y resbalarán. Dispárale y ya verás lo que les pasa a tus contrincantes.



18-MAYO-01

PlayStation®2

TAXI

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS

aDeSe +13

SEGA®

www.ACCLAIM.com



CRAZY TAXI™ Created by and produced by SEGA. Converted,published and distributed by Acclaim.
©SEGA 1999, 2000. SEGA® and CRAZY TAXI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.
Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved.PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2

¡SOY MINEROOO!

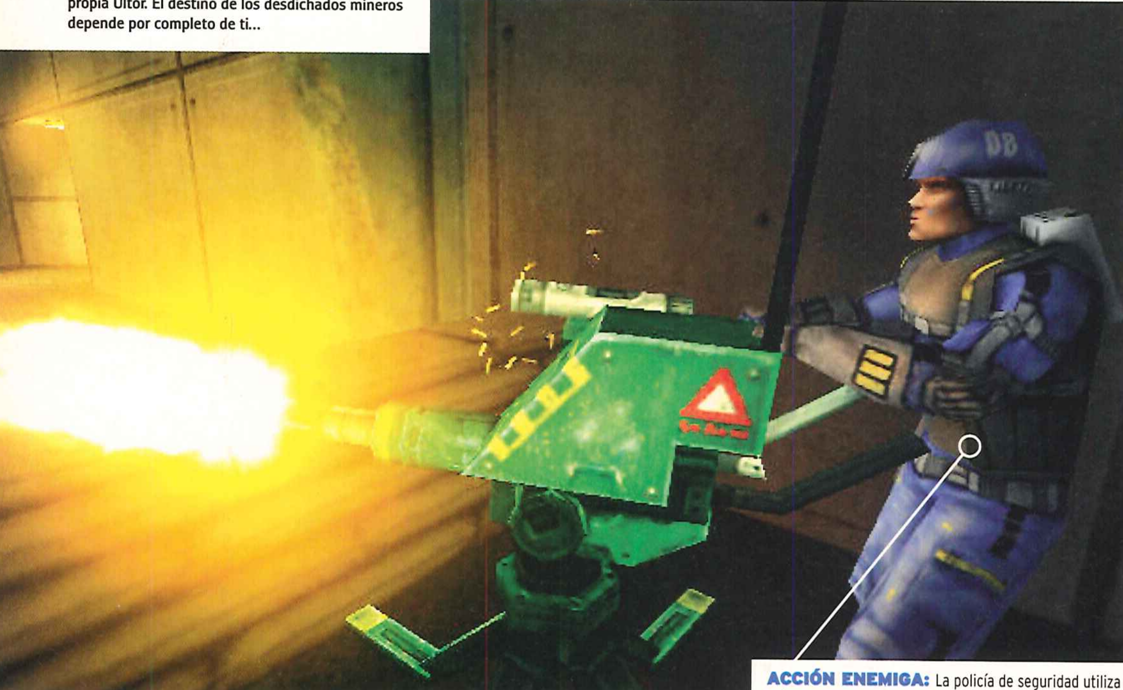
La historia es de lo más intrigante. Debes meterte en el pellejo de Parker, un minero de la compañía extractora Ultor con sede en Marte. Puede que se trate del futuro, pero las relaciones entre los patronos y los trabajadores son de lo más candente, ya que las terribles condiciones de vida de los mineros provocan huelgas y altercados continuos. Por desgracia, Hendrix, tu mejor amigo, desborda la gota que colma el vaso y, sin comerlo ni beberlo, te tienes que hacer cargo de la gigantesca empresa en solitario. La lucha se extiende como la pólvora por todo el planeta, siempre a bordo de naves espaciales de transporte, en pozos mineros o en las siniestras oficinas de la propia Ultor. El destino de los desdichados mineros depende por completo de ti...



MALAS COMPAÑÍAS: Vale que Hendrix sea tu mejor amigo, pero por su culpa te vas a comer un marrón considerable.



QUE ME SONROJO: Te enterarás de la trama a partir de escenas de vídeo realizadas usando el motor del juego.



ACCIÓN ENEMIGA: La policía de seguridad utiliza métodos más brutales que los antidisturbios españoles.

ME LO CARGO TODO

Seguro que ya estás harto, en algunos juegos, de disparar con el arma más devastadora que se han inventado jamás y, a pesar de fallar, descubrir que la zona del escenario que ha recibido el impacto aparece sin tacha alguna después de la deflagración. Las armas potentes deberían hacer agujeros potentes. Al menos, eso es lo que creen en Volition y, por esta razón, *Red Faction* incorpora lo que ellos llaman tecnología de Modificación Geométrica. En pocas palabras, quiere decir que todo lo que veas en el escenario puede ser susceptible de acabar hecho pedazos mediante las armas que tienes a tu disposición. De este modo, puedes cambiar la estructura del nivel en el que te encuentres.



¿VES LA TUBERÍA? Imagina que hay un enemigo dentro de la tubería. Podrías cargártelo con un rifle francotirador...



PUES YA NO LA VES: ...o bien volarla por los aires con el enemigo dentro. Es mucho más efectivo.

DISPONIBLE MAYO

RED FACTION

Lo mejor que se ha visto en una mina desde lo del Rey Salomón. PSO2 presenta las primeras capturas para PS2 del prometedor *shooter* de Volition.

La minería no es un trabajo muy agradecido que digamos. Y, si encima, trabajas en plan rebaño masificado, bajo la amenaza constante de una plaga misteriosa y sufriendo los continuos castigos de unos jefes despiadados, la cosa es como para echarse a llorar.

Ésta es la premisa que Volition, una empresa veterana del PC, ha utilizado para el desarrollo de su nuevo *shoot 'em up* en primera persona y, aunque su experiencia en el entorno consolero sea escasa (son también los responsables de *Summoner*, analizado en nuestro último número), su aspecto ya va siendo prometedor.

Muchos asiduos del PC aducen que *Half Life* fue el juego que reinventó el shooter en primera persona, al convertirlo en una auténtica bestia basada en una historia dinámica, y todo apunta a que los de Volition tienen la lección bien aprendida. La jugabilidad y el control con un DualShock 2, en lugar del ratón y el teclado tradicionales del PC, encajan con lo visto en *GoldenEye/Perfect Dark* para N64, por lo que podemos asegurar que *Unreal Tournament*, *Quake III* y *TimeSplitters* no serán los únicos shooters en primera persona que hagan mella en la PS2.

Red Faction *estará disponible el mes que viene.*



PÁNICO EN EL TÚNEL: *Red Faction* ofrece una variedad considerable de escenarios.



FICHA

- **DESARROLLADOR** Volition
- **EDITOR** Proein
- **GÉNERO** Shooter en primera persona
- **ACABADO AL** 40%

DETALLES PREVIOS

- Escenarios completamente deformables.
- Niveles construidos en torno a un argumento interesante.
- Montones de armas impresionantes.
- Vehículos controlables.
- Modo Francotirador excepcional.

MALOS DE CHAPA

En las partes finales del juego deberás enfrentarte a los jefes, vehículos gigantes (de los que podrás apropiarte) e incluso robots gigantescos.



UNA CAJA DE SORPRESAS: Algunos vehículos incluyen naves de rastreo, transportadores personales y submarinos.

A MOGOLLÓN: Estos soldados son duros de pelar. Si vienen en masa, mejor ni intentarlo.

FUEGO AMIGO

Aunque todavía no disponemos de capturas, Volition pretende incluir un modo para dos jugadores a pantalla partida. También puede caer un modo para cuatro jugadores, pero debido al nivel de detalle que incorpora el juego, Volition no apuesta demasiado fuerte por su aparición final. Entre las opciones de juego se incluirá un Deathmatch, además de algunas "opciones extra" la mar de misteriosas. ¿Un modo capturar la bandera, quizá?



ESO DUELE: Los efectos de luz de la PS2 se reflejan a la perfección en los tiroteos.



PLANETA ROJO: Estamos en Marte y los de Volition tienen muy claro cuál es el color del planeta.

ARMAS...

- En la versión final podrás seleccionar tu arma entre un total de quince diferentes. Todas ellas se han inspirado en modelos reales. De momento, PSO2 sólo ha podido disfrutar de cinco: un rifle francotirador, una pistola, un lanzacohetes, un rifle de asalto y un arma con detonador remoto. Sólo con las armas más grandes conseguirás causar estragos en el escenario.



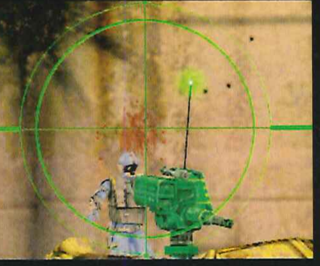
PISTOLAS DE VERDAD: El diseño de las armas está basado en modelos reales.

APUNTA... ¡FUEGO!

Lo mejor de los shoot 'em ups de última generación es que puedes acertar con un balazo entre ceja y ceja desde una distancia de unos cincuenta metros, y sin despeinarte. El modo Francotirador de *Red Faction* es como una perita en dulce. Seguro que nos lo pasaremos pipa.



MIRA EL PAJARITO: Él no puede verte, pero tú a él sí gracias a la mira telescópica.



BYE, BABY: Ahora tu enemigo tiene un agujerito más para refrigerar sus circuitos.

EN EL ESTUDIO

- **PRODUCTOR** Rob Loftus
- **DISEÑADOR JEFE** Alan Lawrence
- **DISEÑADOR/ ANIMADOR** Tim Borrelli
- **GUIONISTA** Mike Breult

HISTORIAL DEL EQUIPO

Volition, equipo formado en 1996, tiene su base a no muchos kilómetros de Chicago. Este mes estrenan su primer juego para PS2, el RPG *Summoner* (véase número anterior), pero al equipo de *Red Faction* se le conoce sobre todo por ganar toda serie de premios gracias a la saga *Freespace* para PC.

PARA MÁS INFORMACIÓN

www.redfaction.com

PRIMER CONTACTO

El aspecto de *Red Faction* es excelente y podría convertirse en uno de los mejores shoot 'em ups en primera persona de la PS2. Los escenarios deformables son súper entretenidos y te permiten gozar de total libertad, algo que suele echarse de menos en este género. Nos preocupa un tanto los problemas que puede acarrear semejante libertad (y es probable que el lanzamiento se retrase), pero eso no nos impide mostrarnos entusiasmados.

+ Gran historia, libertad total, armas enormes.
- ¿Qué tal se le dará ante tanta competencia?

DARK CLOUD

FICHA

- **DESARROLLADOR** Sony/Level 5
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** RPG
- **ACABADO AL** 65%

DETALLES PREVIOS

- Construcción del escenario siguiendo el sistema Georama, que permita a tu héroe poblar su propia isla flotante.
- Interacción con cientos de habitantes a lo largo de un extenso mundo.
- Seis personajes jugables, con algunos más por descubrir.

SERPENTINA

Puedes hacer algunos movimientos especiales en combate, originando impresionantes animaciones en el momento de la estocada final por parte de Toran. Esta horrible serpiente está a punto de recibir algo de ventilación lateral gracias a tu ataque con el que caes sobre su espalda empuñando la espada.



QUE SE VEA BIEN: Cuando saltas, la acción se detiene un momento y la cámara hace una rápida panorámica, a lo Matrix.

DISPONIBLE SIN DETERMINAR

DARK CLOUD

Un dictador militar loco ha liberado al genio de la botella. ¿Su plan? Cubrir el mundo de nubes oscuras llenas de demonios. Como debe ser. Llegó la hora de que cuelgues la espada y te pongas tus mejores guantes mágicos.

Cada vez conocemos más detalles sobre *Dark Cloud* y, aunque se rumorea que se han eliminado algunos elementos para acelerar la producción, las cosas aún pintan prometedoras para este título altamente influenciado por *Zelda*.

Ahora sabemos que el personaje principal se llama Toran y que vive en un mundo dividido en dos reinos. Uno dedicado al pacífico estudio de la magia –la tierra de Toran- mientras que el otro está poblado por un grupo de generales locos sedientos de poder. El juego empieza cuando estos tipos invaden el pueblo de nuestro héroe con un ejercito de demonios que han descubierto. Afortunadamente, un mago local se las arregla para esconder partes del reino en cápsulas mágicas, pero éstas son capturadas por el enemigo y escondidas en sus mazmorras...

Gracias al novedoso sistema de construcción Georama puedes literalmente reconstruir su mundo. Reconstruyes tu pueblo en una isla flotante y luego te mueves sin problemas en un mundo 3D para avanzar en tu búsqueda a base de abrir mazmorras enemigas. Tu meta en cada uno de estos infiernos de 16 niveles es derrotar a los demonios que custodian cada trozo de tu reino partido. Una vez has conseguido poner uno de los trozos en tu guante mágico –no, de verdad- pasas a la pantalla de construcción para abrir más mazmorras. Y así sucesivamente...

Hasta ahora la única cosa que ha levantado escepticismo es el sistema de lucha, que tememos que pueda distanciar al jugador de la acción. Aparte de eso, todo lo demás parece bastante impresionante.

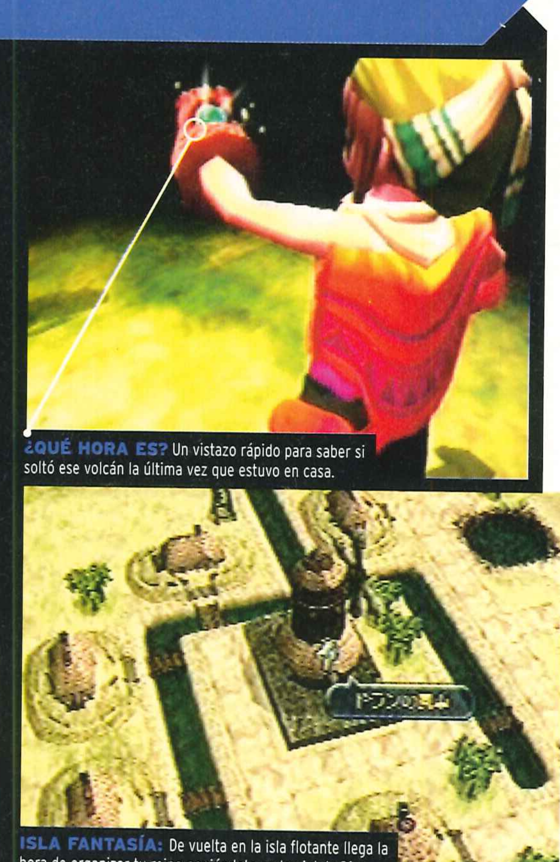
En nuestro próximo número seguiremos dándote detalles de este juego.

HASTA QUE EL CUERPO A-GUANTE

Cuando hayas vencido al jefe de cada nivel, deberás reventar cada una de las cápsulas para ver lo que contiene. Entonces el amuleto de tu guante absorbe el objeto que encuentras y lo suelta cuando llegas a la isla flotante. Cuantos más niveles termines, más grande será tu imperio.



ÁBRETE SÉSAMO: Te puedes encontrar de todo: una persona, un edificio o un objeto mágico.



¿QUÉ HORA ES? Un vistazo rápido para saber si soltó ese volcán la última vez que estuvo en casa.

ISLA FANTASÍA: De vuelta en la isla flotante llega la hora de organizar tu reino poniéndote en la piel de Dios.

CORRE, FORREST, CORRE

¿Está merodeando por ahí? Bien hecho, ya que algunos de los escenarios que hemos visto son súper extensos y no tienen las barreras invisibles típicas de los RPG. Si te apetece salirte del camino y escaparte al lago, puedes hacerlo. No te servirá de nada, pero te hará sentir libre.



DE NOCHE EN EL OASIS: Juega durante unas cuantas horas y se hará de noche.



EL REY DE LA SELVA: Hay una gran diversidad de vida vegetal en la jungla.



AMBIENTE ENRARECIDO

Lo malo de vivir en un pedazo de roca flotante tan pequeño es que es imposible aparcar. Pero siempre puedes montarte en tu alfombra mágica y bajar a darte una vuelta por el mundo subterráneo. Sube a bordo y serás obsequiado con una bonita escena aérea intermedia antes de aterrizar.



LA HISTORIA INTERMINABLE: Esta rareza con forma de halcón desafía toda ley de aerodinámica.

TOMAS MATADORAS

Hasta ahora hemos visto al menos tres tipos de combate en *Dark Cloud*. Aparte de movimientos especiales y potentes combos, hay un importante componente de forcejeo al estilo de Zelda. Pulsa ◎ durante la pelea y con suerte podrás hacer una presa como las de Link.





SI TUVIERA UN MARTILLO: Estos torpes trolls se despachan rápido con un golpe bien dado.



HE VISTO LA LUZ: El combate más espectacular que hemos visto es contra este imitador de Cloud.



EL MALO MALOSO: Este tipo es el general maligno que destruyó tu mundo con su genio.



UNA DAMA EN APUROS: Tienes que rescatar a esta damisela en apuros antes de que la liquiden.

COSAS DE CASA: Hay seis personajes esperándote. Ya estoy aquí...



VAYA OREJAS: Este personaje cambia objetos por información sobre el mundo subterráneo.

PRIMER CONTACTO

Sin duda, en lo que a gráficos se refiere, pocos RPG actuales están a la altura del juego. Los efectos de iluminación y las secuencias de corte son asombrosas, así como la transición entre el día y la noche a lo largo del juego. Sin embargo, aún nos intriga ver qué forma tomará el sistema de combate. Además, nos preocupan los aspectos que se sacrificaron para acelerar la producción.

+ La creación del mapa. Ahora que vemos que está totalmente integrado a la jugabilidad, es un aspecto genial, especialmente cuando percibes la increíble transición de la vista superior a la inferior.
- De momento no se ha dicho nada del uso de la magia, lo cual, a estas alturas del proceso, puede desanimar algo a los fanáticos de los RPG.


SONY
+
SEGA
+
NAMCO
=
¡LA REVOLUCIÓN DE LA BANDA ANCHA EN LA PS2!
SONY

DISCO DURO

Todo llega: por fin Sony ha hecho públicos sus planes concernientes al disco duro de la PlayStation 2 y a la red de banda ancha...

Sí señores, ésa fue la noticia estrella del "PlayStation Meeting 2001", la rueda de prensa que Sony Computer Entertainment organizó en Tokio el mes pasado. Y no es moco de pavo, ya que podría decirse que estamos ante la revolución más importante de los últimos cinco años en el mundo de los videojuegos. Tan sólo imagínatelo: Ken Kutaragi (Sony), Satoshi Kayama (Sega) y Shuko Ishikawa (Namco), trabajando al alimón para desarrollar una red de banda ancha para la PlayStation 2. ¿Quién iba a pensar que un día veríamos a Sega y Sony caminar de la mano cual pareja de tortolitos enamorados, con el propósito de diseñar el futuro de la consola más impresionante del mercado?

Vamos directamente a los detalles. En Europa no podremos tener entre nuestras manos el Disco Duro para la PlayStation 2 hasta finales de año, pero los afortunados japoneses, como siempre, disfrutarán de esta maravilla este mismo verano. Sin embargo, la verdadera red de banda ancha para uso doméstico no funcionará con todas las de la ley hasta 2002. Sony pretende establecer la nueva red de la PS2 a lo largo de dos fases, que pasamos a describir ahora mismo:

PRIMERA FASE: EL SISTEMA "ARCADE"

El tinglado arranca con la vertiente comercial de la red de banda ancha. Tal y como decimos, en Japón se lanzará una nueva versión de la PlayStation 2 más potente, pero no pienses que vas a poder hacerte con una copia de importación. La razón es muy sencilla, y aquí es donde entra en juego la alianza estratégica con Sega y Namco. La nueva máquina se instalará en máquinas arcade (recreativas), algunas tiendas especializadas y en las ferias del sector más importantes de Japón.

El nuevo y avanzado modelo de la PS2 presenta mejoras importantes. Aparte de una mayor capacidad de memoria, una VRAM reforzada y opciones para salida de vídeo de alta resolución, cuando te sientes delante de una unidad, te percatarás de la existencia de un disco duro, un monitor en alta resolución, un teclado y un ratón. Se habla incluso de la incorporación de una cámara digital. Como puedes ver, la PS2 está a punto de convertirse en el cerebro privilegiado de un sistema mucho mayor. ¿Quién necesita un PC?

En pocas palabras, este terminal controlado por la PS2 permitirá al público en general acceder a la nueva y reluciente red de banda ancha y experimentar con los contenidos y servicios que brinden los tres aliados (Sony, Sega y Namco) y otros proveedores. Es un movimiento estratégico de Sony digno de alabanza, ya que cualquiera, incluso aquellos que no dispongan de una PlayStation 2, podrán involucrarse en la "revolución" de la banda ancha, hecho que quizá les conduzca, a largo plazo, a comprarse la versión doméstica del adaptador de Banda Ancha/Disco Duro para no tener que acudir al salón de máquinas recreativas cada dos por tres.

SEGUNDA FASE: EL SISTEMA DOMÉSTICO

La unidad de disco duro y banda ancha de la PS2 se pondrá a la venta en Japón en julio y estará disponible en Europa antes de que acabe el año (como ya te indicamos en nuestro número 4). Los precios todavía están por confirmar.

El disco duro japonés es una caja negra la mitad de grande que la PS2 que se coloca al lado de la consola. Las versiones para Estados Unidos y Europa se conectarán a la máquina mediante la ranura extra que hay en la parte trasera.

El disco duro, que ha sufrido tantos retrasos por culpa del miedo de Sony a posibles pirateos, incorpora un disco duro de 40 GB y un adaptador de banda ancha. La capacidad en red de la banda ancha de la unidad doméstica no empezará a funcionar en Japón hasta el 2002, una vez finalice el periodo de pruebas con las máquinas arcade. A esas alturas, Sony ya tendrá los sistemas a punto para canalizar vídeo, audio y juegos on-line desde la red hasta la PS2 de tu casa. Para combatir la piratería, Sony está desarrollando un nuevo sistema de protección llamado Dynamic Network Authentification (DNA). El Software vendrá cifrado con unos números de identificación que, al combinarse con la identificación personal e intransferible que posee cada una de las unidades de PS2 que hay en el mercado y funcionar mediante el sistema MagicGate Memory Card, harán que resulte prácticamente imposible distribuir copias de los juegos. También se utilizará un nuevo "sistema de facturación" que acabará de una vez por todas con las transacciones peligrosas mediante tarjeta de crédito.

Así pues, y hasta que la red de banda ancha de Sony quede establecida por completo, ¿qué podrán hacer los jugadores nipones con el disco duro a partir de julio? Pues si tenemos en cuenta que *Final Fantasy 10* estará a la venta en Japón en julio, lo más fácil es que la saga épica por excelencia de Square y el lanzamiento de la innovación técnica más prometedora de Sony en los últimos tiempos protagonicen un matrimonio perfecto, aunque no podemos confirmarte nada.

De lo que sí podemos estar seguros es de que no nos encontramos ante una bluff como el de los maltrechos 32-X de Sega o el Jaguar CD de Atari. Gracias a dos pesos pesados como Sega y Namco involucrados en el proyecto y otros muchos más que, a buen seguro, se apuntarán al carro de la versión alternativa y, sobre todo, mucho más rápida de Internet que propone Sony, la PS2 está destinada a convertirse en la espina dorsal del sistema de entretenimiento de muchos hogares. Eso sí, si Sony pretende crear una red para un mercado en potencia bastante numeroso, el precio de venta del disco duro debe ser competitivo. Pero al mismo tiempo, Sony debe asegurarse de que los desarrolladores de juegos inviertan el tiempo necesario para hacer compatible el sistema de disco duro y banda ancha con sus creaciones, de modo que los productos resultantes atraigan a un gran número de jugadores. De este modo, las empresas de desarrollo podrán recuperar los costes e invertir más pasta en juegos nuevos. Sony tiene acceso a un abanico muy amplio de medios de entretenimiento pero, ¿será capaz de hacer tambalearse al imperio todopoderoso de Internet? Lo que sí está claro es que más de uno no va a poder conciliar el sueño hasta que no compruebe los resultados...

"LA AUTÉNTICA RED DE BANDA ANCHA PARA EL USUARIO DOMÉSTICO NO FUNCIONARÁ A PLENO RENDIMIENTO HASTA 2002"

ESPECIFICACIONES DEL TERMINAL DE BANDA ANCHA

Esto es lo que se oculta bajo la carcasa del nuevo sistema de Sony:

Disco duro de gran capacidad	40GB
Memoria principal	128MB
VRAM insertada	16 MB
Salida de gráficos	HD/SXGA
Entrada de gráficos	CCD de alta resolución
Interfaz de red	100Mbps Ethernet

LOS JUEGOS DE LOS QUE NOS GUSTARÍA DISFRUTAR A TRAVÉS DEL HDD:

MUSIC
¿Por qué? Nos encantaría que la próxima entrega de Codemasters te permitiera descargar, previo pago, muestras nuevas de los desarrolladores Jester Interactive, además de gozar de un sitio creado por otros usuarios con los que poder intercambiar sonidos nuevos. También sería una pasada poder disfrutar de sesiones en vivo on-line.

ISS
¿Por qué? Imagínatelo: ligas en red a tiempo real y partidos compartidos entre 21 jugadores diferentes gracias a la mejor franquicia futbolera jamás vista. Algo así no podrá hacerse realidad hasta, por lo menos, dentro de dos años. Pero alguien dijo: "la imaginación al poder".



TEKKEN
¿Por qué? Aprovechando el espacio del disco duro, queremos tener la posibilidad de almacenar fotos digitales de gran calidad de nuestros caretos para, a continuación, manipular el perfil y el estilo de lucha de uno de los personajes y acoplarlo a nuestra imagen. De este modo podríamos machacar a Eddy Gordo a placer como si de la vida real se tratara.

TIMESPLITTERS/ QUAKE/UNREAL
¿Por qué? Queremos, al igual que los jugadores de PC, poder bajarnos trajes extra, mapas nuevos, tablas de ligas y todo lo bajable que ronde por la red referente a nuestros *shoot 'em ups* favoritos (o, como mínimo, a sus secuelas).



GRAN TURISMO
¿Por qué? El increíble juego de carreras de Polyphony Digital dispone de un motor impresionante. ¿Por qué no añadir más coches en red para poder bajarlos al juego de cada uno? ¿Y qué nos dices de circuitos nuevos?

THE GETAWAY
¿Por qué? Imagina que pudieras bajarte todos los barrios de Londres que quisieras. Seguro que a los chicos de Team Soho les encantaría pegarse los próximos tres años realizando el mapeado de texturas de esa ciudad que tan bien conocen.

TOMB RAIDER
¿Por qué? Evidente. Lo cierto es que la industria de los videojuegos va por este camino. El diseño del próximo *Tomb Raider* se está llevando a cabo de forma que encaje a la perfección en esta categoría, y nosotros vamos a ser los primeros en agradecer semejante propuesta, ya que podremos bajarnos nuevos capítulos con las últimas aventuras de Lara gracias al disco duro. De ese modo no tendremos que comprar más discos. Ya lo sabes: el entretenimiento a la carta está a la vuelta de la esquina.

PLAYSTATION 2® ™ MAYO



ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**

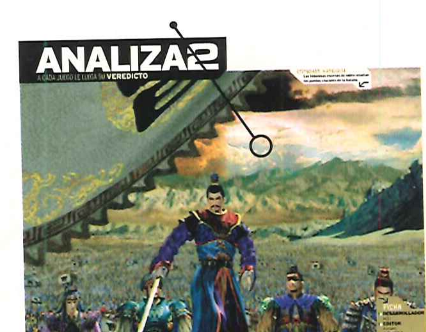
› INFORMACIÓN RELEVANTE

GUÍA PARA COMPRENDER QUÉ ES LO QUE ANALIZAMOS Y CÓMO

Nos encantan los juegos, pero está claro que no todos son un motivo por el cual merece la pena empeñar el ojo de cristal, así que presta atención a nuestras puntuaciones.

LAS MEJORES CAPTURAS: Hemos realizado las capturas más dinámicas de los juegos, con todas las perspectivas y niveles que necesitas ver. Sorpréndete con lo que tenemos preparado para tus ojos.

OPINIONES CARGADAS DE PASIÓN: Los analistas de PSO2 escudriñan uno a uno los bits de cada juego y te explican todo lo que necesitas saber. Nuestras reviews son tan entretenidas de leer como los mejores juegos de jugar.



MOMENTO CUMBRE: Aquí podrás saber cuál ha sido el momento clave del juego que ha convencido a nuestro analista de que debes ir a comprarlo apenas acabes de leer la revista.

VEREDICTO: Un análisis de los elementos básicos del juego. Encontrarás cuáles son las mejores y peores características de su jugabilidad, gráficos, sonido y durabilidad. Además, puntuaremos el juego con una nota entre el 1 y el 100, para que sepas al instante qué juegos son de calidad y cuáles no.

FICHA DEL PRODUCTO: Aquí encontrarás todo tipo de información útil acerca del juego, desde cuántos jugadores pueden jugarlo hasta cuántos niveles y modos de juego diferentes puedes esperar. Útil, ¿no?

DETALLES: Aquí encontrarás curiosidades y detalles sorprendentes acerca del juego y sus desarrolladores, seleccionados por nuestros analistas para que puedas conocer más profundamente el juego. O, simplemente, para hacerte reír.

NUESTRO RÁNKING: Tu guía esencial para saber cómo es el juego en comparación con otros títulos del mismo género. En la medida de lo posible, se comparan con títulos para PS2, pero también encontrarás algunos títulos a los que puedes jugar en tu PlayStation. Lo nuevo, contra lo clásico...

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE



0 - 29	Un juego pésimo. Si alguna vez puntuamos un juego dentro de este intervalo, será mejor que te olvides de él.
30 - 49	Posiblemente te parezca divertido al principio, pero descubrirás que hay varios fallos en lo que respecta al diseño.
50 - 69	50 es, para nosotros, el punto medio de nuestra escala (a diferencia de otras revistas). Puedes confiar en nuestras puntuaciones.
70 - 84	Un juego muy entretenido al que le falta una pizca para convertirse en uno de los grandes. Aun así, muy recomendable.
85 - 90	¿A qué estás esperando? Si un juego consigue una puntuación dentro de esta categoría, es un título que debe pasar a formar parte de tu colección sin ninguna duda. Te aseguramos que no te arrepentirás.

90+ Una joya que no debes dejar de incluir en tu podio de juegos PS2.

Es un estandarte dentro de su género y provoca una envidia sana en todos aquellos que no poseen una PlayStation 2. Imprescindible.

GUÍA PARA NO PERDERSE



JOYTECH





Analogue Jolt Controller 2

- Compatible PSX, PSOne, PS2
- Botones analógicos o digitales
- Diseño ergonómico
- Dual Shock™



16 Mb Memory Station

- Memory card 16 Mb
- Conecta tu memory de 8 Mb a la Memory Station y tendrás 24 Mb de capacidad total
- O utiliza la Memory Station 16 Mb para guardar tus partidas.



Harder Drive

- Puerto paralelo/USB
- Inserta tu memory card en la ranura del harder drive y pasa tus partidas grabadas al PC. Podrás pasárselas a tus amigos por e-mail, bajarte de internet juegos para tu PS2 además de descargar tu memory card para reutilizarla.



CD & DVD Remote Controller

- Controla todas las opciones del audio de tu PSX / PSOne y el audio/video de tu PS2
- Incorpora receptor y mando a distancia con forma de memory card
- Cuando no utilices el mando puedes guardarlo insertándolo en la ranura de la memory card de tu consola

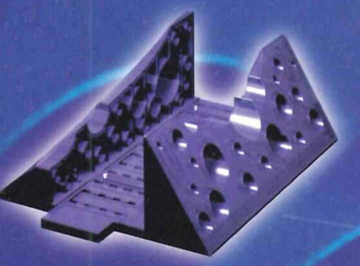


Extensión mando

Cable adicional de 1'5 m

Cable PRO AV

- 5 conexiones:
- Audio, Video, SVideo y salida altavoces



Moonbase Stand

- Soporte para colocar verticalmente tu PS2
- Más altura que los demás soportes del mercado por lo que sujeta mejor
- Diseño atractivo, posibilidad de regular el ajuste



Multiplay adapter 2

- Posibilidad de conectar 4 jugadores con sus respectivas memory cards
- Compatible con el mando digital o con el Dual Shock



Advance Auto RF Unit

- Cable antena/AV con salida Gun Con y salida stereo audio
- Compatible PSX, PSOne, PS2

MOTOR BIKE

► *El primer simulador de motos para Playstation*



- Gran sensación de realidad
- Compatible PS2, PSOne y PSX
- Compatible Dual Shock y NEGCON
- Gas y freno analógicos
- 6 ajustes de sensibilidad para el giro
- Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
- Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...)



Sharp Shooter 2

- Pistola para PS2 con puntero laser
- Compatible PS2, PSOne, PSX
- Normal, Auto recarga, Auto recarga+ disparo automático
- Botones especiales A/B, GunConTM y modo normal.
- Incorpora el adaptador GunCon y puntero laser



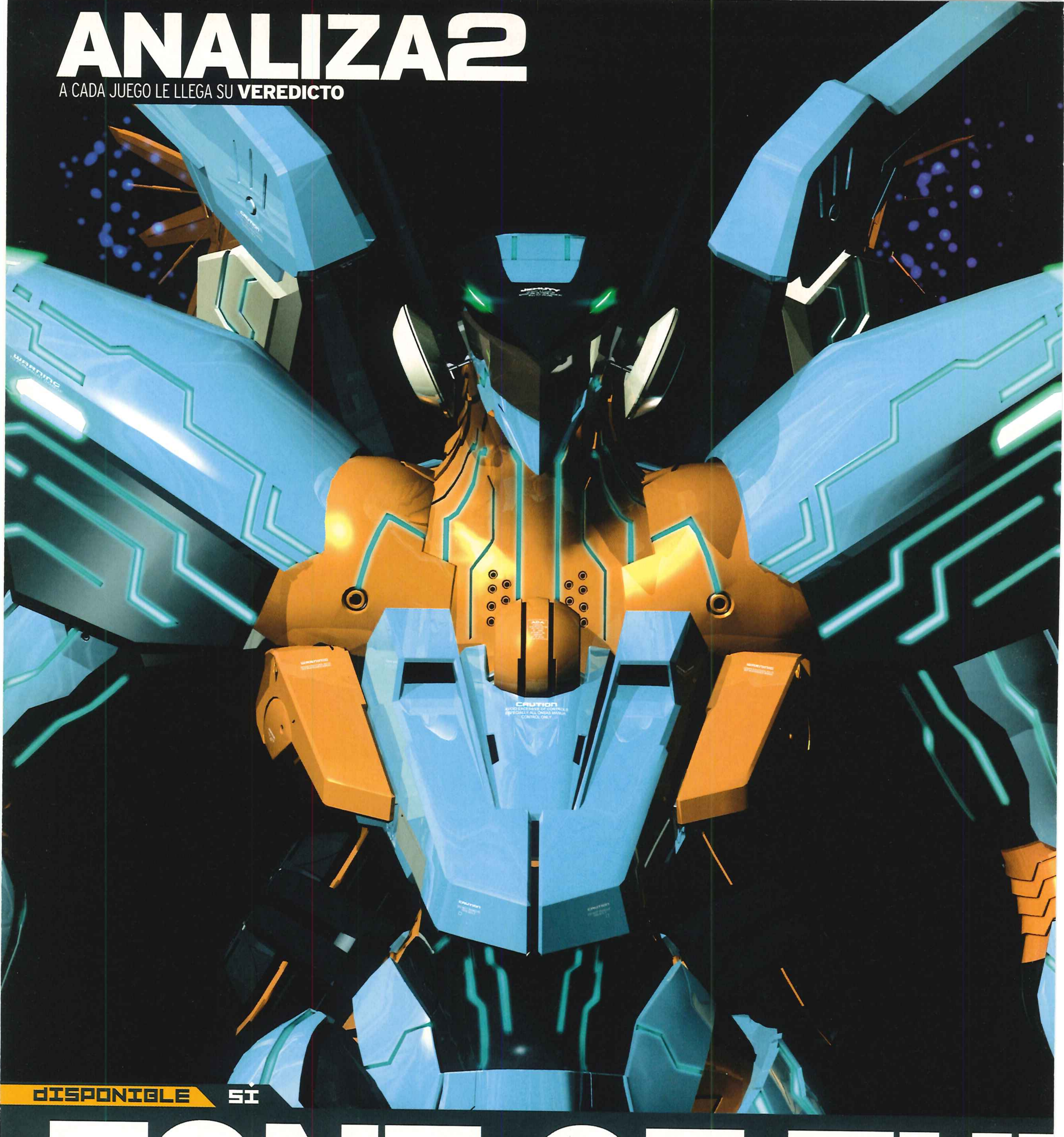
Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es

Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**



DISPONIBLE SÍ

ZONE OF THE

"LOS GRÁFICOS DE Z.O.E. SE ACERCAN A LOS MEJORES ANIME

Es el primer juego de Hideo Kojima para PS2, y el primero en convertir la pelea entre robots en algo divertido. Pero detrás del metal reluciente y la trama adictiva se encuentran unas pilas que no son precisamente alcalinas...

La máxima afirma que los juegos de robots son siempre aburridos, lentos y tremendamente complicados. Pero esto es algo que ha cambiado con la llegada de la PS2 y, especialmente, con este juego de Hideo Kojima, ya que *Z.O.E.* captura toda la emoción de una película Manga. Además, se juega tan intuitivamente como, por ejemplo, *DOA2*. Y es que este juego es para los que siempre fueron fans de Transformers pero nunca tuvieron paciencia para los combates basados en turnos. Para acabar de redondear el plan, Konami incluye aquí la demo de *Metal Gear Solid 2*.

¿Por qué es *Z.O.E.* el juego de mechs más excitante jamás creado? Para empezar, la fluidez de la acción quita el aliento. En estas pantallas que te ofrecemos, ya puedes admirar el detalle de los gráficos, pero debes esperar a verlos en movimiento para experimentar algo realmente fabuloso. Las explosiones láser traspasan la pantalla hasta llegar a lo más profundo de tus ojos mientras hordas de robots entran en pantalla sin que la velocidad se reduzca un ápice. La verdad es que no es ninguna exageración afirmar que *Z.O.E.* es uno de los juegos para PS2 con mejores gráficos y el primero, para cualquier consola, que se acerca a los mejores animes de mechs, como Gundam o Macross.



¿BAILAS? Ballet en el aire y efectos de luz. Una experiencia sólo posible en PS2.

Los desarrolladores, KCEJ, se han esforzado en crear un juego accesible. Claro que la belleza de los gráficos es algo importante, pero es la espiral del guión y la sutil curva de aprendizaje lo que hacen que el juego se convierta en la peor de las adicciones. Además, mientras los robots, tradicionalmente, han tenido un carisma nulo –con la excepción de Schwarzennegger en Terminator–, *Z.O.E.* se centra en sus capacidades emocionales, un campo por descubrir. Para ello integra incluso emocionalmente a los pilotos, acercándolos a lo que sus máquinas son.

ATAQUE MARCIANO

Tú eres Leo Stenbuck, un chaval huérfano que un día se topa con Jehuty, una máquina que es la única defensa que la colonia Antilla tiene ante un ataque inminente por parte de un escuadrón suicida marciano liderado por una tal Viola. Sólo tú, sí, tú, no te escondas, puede salvar a la colonia. Este punto de partida tal vez resulte ya más viejo que Di Stéfano, pero está perfectamente integrado para llevarte directo a la acción. Leo no conoce nada de Jehuty, ni sus posibilidades ni, mucho menos, sus armas, lo que está muy bien, pues tú tampoco tienes ni idea. De este modo, KCEJ integra un sistema de aprendizaje gradual en el juego, sin tener que pasar a un aparte en el menú en el que te aburres mientras te entrenas. Sin duda, aquí no necesitarás el manual. ▶

DETALLES

- El director, Noriaki Okamura, espera que Z.O.E. haga que la gente se cuestione su actitud ante la vida, gracias a los pensamientos opuestos de Leo y Viola. Su intención es que la gente se tome la vida más en serio.
- Nobuyoshi Nishimura, el diseñador de los personajes, es responsable también de los personajes de un famoso manga.

FICHA

- **DESARROLLADOR**
  KCEJ
- **EDITOR**
  Konami
- **GÉNERO**
  Combate de mechs
- **PRECIO**
  N/D
- **IDIOMA**
  Inglés
- **INFO**
  DualShock 2, Memory Card

PlayStation 2

DETALLES

- Cuatro niveles de dificultad: fácil, normal, difícil y muy difícil.
- El sistema moral del juego afectará al desarrollo del juego en función de la brutalidad de tu comportamiento en los primeros niveles.
- 10 armas secundarias recolectables.



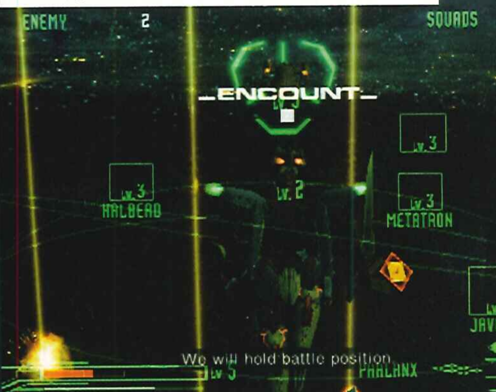
ESCUDO ELÉCTRICO: Los bots enemigos tienen escudos para repeler tus ataques.



CUSTODIADO: el Metatrón te hará recuperar la energía cuando ésta decaiga. El problema es que siempre está bien vigilado.

MANTENERSE EN PIE

Tus niveles de energía se recuperan al recoger Metatron. Puedes encontrarlo a través de los niveles. Normalmente, está siempre cerca de grandes convenciones de robots enemigos, lo que hace que buscar energía a veces sea lo último que haces en vida. Recargar las armas es igual de complicado, así que lo mejor que puedes hacer si ves que vas a perder una batalla es pulsar L1 para desactivar el objetivo y salir de su línea de fuego durante tres segundos. Mientras te tengan en su punto de mira, no podrás volver al menú para retirarte al mapa del mundo. Compromiso y decisión, ¿eh?



¿ES NECESARIO? Seis robots furiosos se interponen entre tú y un reforzador. ¿Eres suficientemente ágil para alcanzarlo?



MIEDO A HUIR: La opción de retirarse es útil cuando tu botón de energía se acerca al rojo.



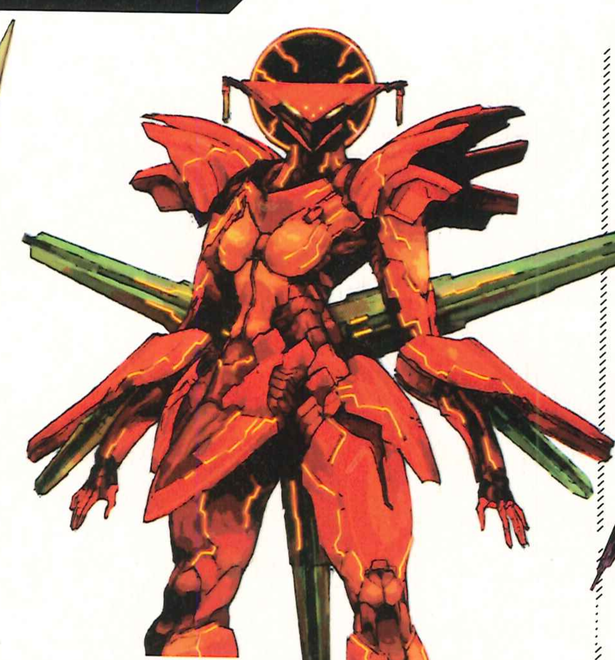
BAILA: Mantenerse vivo significa mantenerse en pie. La habilidad para maniobrar es tan importante como la puntería.



DE MECHS"

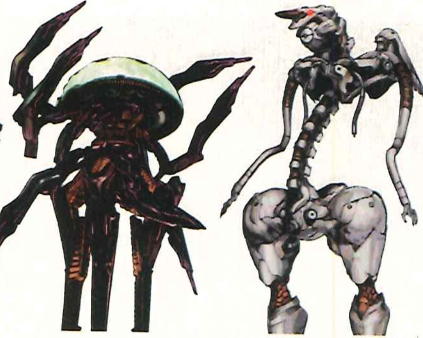



JEHUTY
La misteriosa forma espacial de Leo puede salvar el planeta ella sola.



NEITH
El artefacto de Viola es sólo superado por Jehuty, a pesar de ser una despiadada y entrenada asesina.

EL INQUILINO DE LA MÁQUINA
Afortunadamente, los pilotos están claramente definidos, a pesar de tener unas personalidades algo monolíticas. Nuestro héroe, Leo, evita la lucha cuando puede y una dinámica interesante se inicia entre él y su inteligente (aunque sin sentimientos) computadora, ADA. Por otra parte, la líder de los marcianos, Viola, es fría y despiadada, dispuesta a morir en el campo de batalla. ¿Abandonará Leo sus principios morales? Deberás jugar para saberlo. Antes, algún que otro personaje mecánico se entrometerá en tu camino.





TEMPEST
Este champiñón gigante tiene la llave para desarmar a la fuerza invasora.



RAPTOR
El enemigo estándar. Atacan en familia y son bastante débiles.

DESATA LA FURIA ROBÓTICA
El versátil sistema de batalla te permite acceder a una serie de movimientos con los robots de manera ciertamente fácil. El botón de propulsión, utilizado quieto o en movimiento, altera los efectos de tu principal arma láser, convirtiéndola en una bomba de energía o en un rayo mortal. Tienes un limitado stock de armas secundarias, lo que puede ser un problema a la hora de liquidar escuadrones numerosos. Sobre todo, intenta hallar las bombas de energía, pues ellas no tendrán ningún problema en encontrar al enemigo. La capacidad destructiva de estas armas va creciendo a medida que el juego avanza.

PRIMARIA



ROMPE Y RASGA: En las distancias cortas, tu arma láser se convierte en espada.



BOMBA DE ENERGÍA: Cuando estés quieto, pulsa el botón de propulsión y arma primaria.



USAR Y TIRAR: Presiona ◎ para agarrar a tu enemigo y lanzarlo por los aires.



CORTAR Y PEGAR: Cuando estés cerca, presiona propulsión y arma primaria.



PROPULSIÓN INFERNAL: Propulsión y arma primaria mientras te mueves.

SECONDARIA



TORRENTE: El geiser se pega a cualquier superficie y activa minas láser.



PHALANX: Cuánto más fuerte presiones ◎, más lejos llegará. Un poco chungo, la verdad.



LA AYUDA DE LA MOMIA: El escudo de la momia te ayudará a recuperar energía.



MUERTE BRILLANTE: Un lazo de muerte, imparable en las distancias cortas.



SALTARÍN: Las bombas láser saltarinas son demasiado intensas para tus enemigos.



JABALINA: Espadas de movimiento lento, sólo útiles en las distancias cortas.



COMETAS: Bolas láser que buscan objetivos a través del calor. Son devastadoras.



ALUCINACIONES: Proyecciones holográficas utilizadas para repeler el fuego enemigo.



FRANCOTIRADOR: Ideal para alcanzar objetivos concretos en las largas distancias.



DESCONOCIDO: La misteriosa décima arma secundaria. No te defraudará.

“AL VER QUE TE PENALIZAN POR DESTROZAR EL DECORADO, TE LO PENSARÁS UN PAR DE VECES ANTES DE DESTRUIR UNA IGLESIA”

El hecho de que Leo tenga que respetar su moralidad implica que el uso de la fuerza bruta no siempre le dará buen resultado. ¿Músculo y cerebro? Menuda combinación...



EL AMARGO FINAL: Tu primer encuentro con Viola sienta las bases de una relación no exactamente amistosa.



ESCUDO ASESINO
Algunos de los Raptors llevan armas con escudos láser. No te acerques.

El sistema de lucha es intuitivo y permite un movimiento total en 3D, incorporando un modo de disparar proyectiles ciertamente inteligente, sin comprometer la visibilidad. Sólo tienes que presionar el botón lateral del mando y te mantendrás bloqueado mientras rotas alrededor de los objetivos. Si vuelves a pulsar el botón verás tus otras alternativas. El botón turbo también te ofrece diferentes posibilidades tanto en defensa como en ataque.

Obviamente, esto no serviría de nada si tus robots enemigos simplemente se dieran una vuelta por el escenario esperando tus proyectiles. Bueno, eso es exactamente lo que hacen al inicio del juego. Lo que pasa es que, una vez tú has descubierto las mejores tácticas y los mejores movimientos, ellos vuelven de la escuela nocturna y ya

“EL SENTIMIENTO DE PROGRESAR, APRENDER Y HACERSE MÁS FUERTE NUNCA HA ESTADO TAN BIEN RESUELTO EN UN JUEGO DE MECHS”

son los más listos de la clase. Antes de que te des cuenta te verás en medio de batallas con espadas láser, escapadas y objetivos múltiples en movimiento, y rezarás por mantenerte de una pieza. Y ahí es donde el juego tiene su mayor poder. Y es que el sentimiento de progresar, de aprender y de hacerse más fuerte nunca ha estado tan bien resuelto como aquí. Por ello, no vale sólo con gritar “banzai” y lanzar toda tu artillería. Si no utilizas bien tus armas, serás chatarra en segundos.

BUSCA Y DESTRUYE

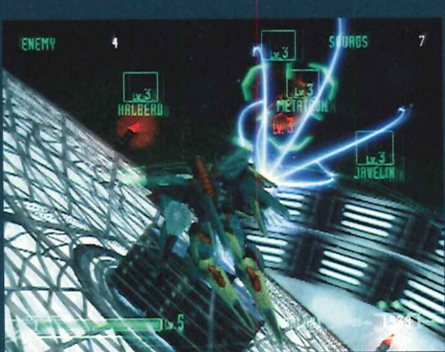
Aquí se te dan premios por hacer las cosas con calma. Y es que Leo, el héroe con conciencia, lo que más desea es proteger a su colonia, no matar sin piedad a todo lo que se mueva. Llega un punto en el que su buena voluntad te dará ganas de pillarle por el cuello y explicarle un par de cosas sobre el mundo real, pero esto se te pasará pronto, sobre todo, al ver que te penalizan por destrozar el decorado. Entonces, te lo pensarás un par de veces antes de destruir una iglesia.

Si consigues vencer a tus demonios y alejarte de la destrucción masiva, tu robot, ADA, desarrollará un sentimiento moral que le llevará a recomendarte los objetivos con más sensibilidad. Qué bonito.

Las primeras misiones son tan simples como matar unos cuantos robots o recoger piezas de alguna estructura. Sin perder demasiado tiempo, puedes progresar a través de los niveles que hay en el mapa. Pero, poco a poco, los itinerarios fáciles desaparecen, dejando paso a puzzles imposibles. Te encuentras, de pronto, con una muralla de energía que sólo puede ser desactivada alcanzando a un objetivo que se encuentra más lejos que Japón. Tampoco parece tan complicado, lo que pasa es que ninguna de las armas que posees sirven para atravesar un campo de fuerza. Entonces, empiezas a rastrear todo el nivel en busca de esa arma y, ya te avisamos ahora, no se encuentra precisamente delante de tus narices.

Entonces te entra el pánico. Vuelves al mapa del mundo y, casi sin querer, le pegas una visita a la primera ciudad del juego, donde se encuentra el objeto en cuestión.

Afortunadamente, los momentos más complicados como éste se explican en las escenas de corte. ADA o Celvice, el copiloto, te darán siempre algún consejo para solucionar estos pequeños traumas, sin por ello destrozar la esencia del juego. Otro momento de pánico llega cuando te encuentras con el láser mortal del jefe en el par- ▸



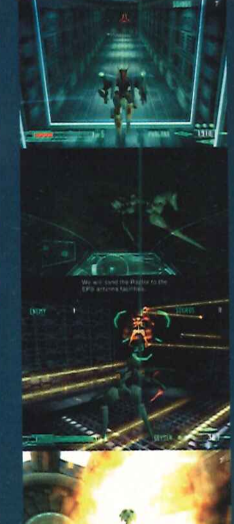
DESTRUCCIÓN SELECTIVA: Observa cómo tu selector de objetivos te marca los que selecciona.



CUIDADO CON EL PARQUÉ: Los detalles alcanzan a ver el destrozo que estás haciendo sobre el encerado.

MOMENTO CUMBRE

Un campo de energía barra el paso a Jehuty, que se dirigía a un búnker. Leo debe tomar un raptor enemigo por control remoto para infiltrarse. No sólo alucinarás con el ingenio de esta solución, sino que también te darás cuenta de lo difícil que es ser un indefenso soldado de a pie. Un fantástico cambio de perspectiva para ayudarte a comprender mejor la férrea moral de Leo.



EL TAMAÑO IMPORTA

Los encuentros con los espectaculares jefes te harán sentir como si algo te faltara. Algunos de los robots más grandes ocupan toda la pantalla y producen más pirotecnia que una ceremonia de clausura de unos Juegos Olímpicos. No son invencibles, simplemente debes utilizar tu pensamiento lateral y, sobre todo, tu capacidad para correr.



ANIMADO: Las escenas de corte acompañan cada batalla importante.



MÁS DIFÍCIL: Este enemigo posee un láser que persigue las fuentes de calor. No puedes esquivarlo.



AEROSOLES ASESINOS: Los enfrentamientos con los grandes provocan, inevitablemente, daños irreparables en el medio ambiente.



LOS ELEMENTOS: En las batallas hacia el final del juego, el escenario cobra protagonismo.



LA MOSCA: Algunos de estos robots parecen insectos gigantes.

SE ACERCA TORMENTA: El enorme robot Tempest emite un zumbido peligrosísimo.

▸ que Antilla. A simple vista, parece claro que te lo cargas en un momento. Entonces, empiezas a disparar como un poseso. Pero nada, lo único que puedes hacer es rendirte o volver al mapa. ADA te sugiere que tal vez haya otra opción. Llegados a este punto, tú ya tienes claro que sin exploración no hay solución.

Vale, es sólo un poco menos obvio que los discursos de Aznar, pero siempre es bueno pensar un poco entre misil y misil.

A medida que la historia avanza, una porción cada vez mayor de tu tiempo se emplea en pasearte por las áreas ya conocidas de la colonia. Esto es una prueba de memoria y, sin duda, hace que el juego dure mucho más, pero te deja con la duda de que tal vez sólo sea un mecanismo de despiste. Si los desarrolladores querían esconder objetos, ¿por qué no los colocaban en niveles nuevos? ¿Se les echaba el tiempo encima y tuvieron que parar el proceso de creación de nuevos escenarios con nuevos métodos de movimiento? Y es que no puedes evitar creer que visitas una y otra vez esos niveles como solución de diseño, más que como innovación genuina.

TONTO Y FELIZ

No es sólo lo aburrido de algunos escenarios lo que empieza a hacer que te canses, las batallas ya no son lo que eran. Una vez has aprendido a manejar con sabiduría tus armas secundarias, los encuentros con tus enemigos se convierten en una cuestión de rutina, casi una molestia. Sabes que vas a acabar con ellos, la única pregunta es cuándo. Lo más triste es, de cualquier modo, que el juego intenta compensar esto aumentando el número de enemigos, lo que hace que la cámara sufra más de lo necesario. Y es que tanto efecto a lo Matrix puede acabar oscureciendo la acción.

Lo peor de *Z.O.E.* es que, una vez la acción se ha convertido en algo espectacular, se acaba. En la parte final del juego, las escenas de guión se suceden y le dan un interesante giro a la historia. El director Noriaki Okamura se mantiene fiel a su sobrenombre de "el escritor que te hace llorar", con algunas escenas perfectamente dirigidas y con una orquestación tremenda. Lamentablemente, las sorpresas son tan épicas, que ya sabes que aquello está a punto de acabarse. Más vale arder en una batalla que, simplemente, convertirse en fundido a negro.

Finalmente, *Z.O.E.* es una experiencia agridulce a la que le faltan un par de detalles para convertirse en algo grande. Tiene talento, pero deja la sensación de que no llega a utilizarlo todo. Se acaba riendo de sus propias limitaciones y a ti se te hace simpático. Y cuando todo ya se ha hecho y dicho, llega esa espectacular demo de *Metal Gear Solid 2*.

Si crees que debes ignorar este genial pack en nombre de la falta de durabilidad de los títulos, estás equivocado, pues en él se encuentran dos de las mejores experiencias en PS2 hasta la fecha. Si, en cambio, eres de los que buscan nuevas experiencias, en Z.O.E. las encontrarás.

DETALLES

Astro Boy (Tetsuwan Atom) hizo su debut hace más de 50 años y se convirtió en el bot más famoso de la historia de Japón. Su creador, Osamu Tezuka, está considerado como uno de los creadores de la industria del Manga y el Anime. Stakley Kubrick se quedó tan impresionado que pidió su colaboración para 2001: una odisea en el espacio.

"EL DIRECTOR NORIAKI OKAMURA OFRECE ALGUNAS ESCENAS PERFECTAMENTE DIRIGIDAS Y CON UNA ORQUESTACIÓN TREMENDA"

LAS LUCES DE LA CIUDAD

Casi todo en la ciudad es susceptible de ser destruido, desde las torres de comunicación a los edificios de apartamentos. Aunque parezca extraño en medio de una invasión, gran parte de la población no se ha molestado en buscar cobijo. Debido a esto, en algunos edificios encontrarás un letrero que te advierte de que ahí hay supervivientes: no dispares. Se te puntúa de A a E dependiendo de la gente que salves combinado con el porcentaje de mobiliario urbano que te cargues.



INCOMUNICADOS: Es muy difícil esquivar las torres de comunicación.



CALLES DE FUEGO: Cómo convertir fábricas en burbujas de fuego.



AUTOCONTROL: ADA te avisará si los daños alcanzan niveles peligrosos.



ELIMINACIÓN: Puedes lanzar a los Raptors contra el escenario para que exploten.

PROTEGIDOS
Cuando estás muy cerca, los ataques con espada son ineficaces contra los Raptors equipados con escudos.

DEMO DIVINA
EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES TIENES NUEVAS CAPTURAS DE MGS2 Y EL VEREDICTO DEFINITIVO DEL PACK Z.O.E. + MGS2.

"Z.O.E. CAPTURA TODA LA EMOCIÓN DE UNA PELÍCULA MANGA Y SE JUEGA TAN INTUITIVAMENTE COMO DOA2"

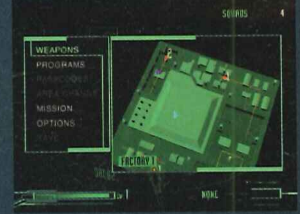
Si te apasionaban los Transformers y eres aficionado a apalear oponentes en beat 'em ups, *Zone of the Enders* no te defraudará. La acción es intuitiva y fluida, tal y como podrías esperar de un robot futurista de última tecnología.

EL MUNDO ANTE TI

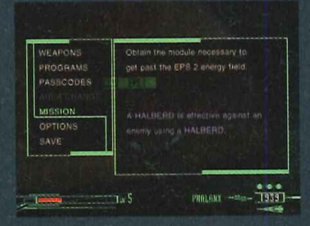
Los diferentes poblados, ciudades y fábricas de los que se compone Antilla pueden visitarse mediante un mapa general. Este mapa actúa también como central y te permite revisar tu moralidad así como los objetivos de tu misión. Además, es aquí en el único lugar en el que puedes salvar tu partida, así que será mejor que no te olvides de visitarlo antes de enfrentarte a un jefe.



OTRO PUNTO DE VISTA: A medida que te elevas y te diriges a tu destino, el medidor de distancia te hace indicaciones.



RADAR: Pulsa START mientras estás en un poblado para ver tus objetivos o volver al mapa.



PISTAS: En el menú de objetivos se te dan indicaciones sin que por ello la solución sea muy obvia. Genial.

NUESTRO RANKING

1. **Z.O.E.** Un juego exclusivo de PS2 y, sin duda, el juego de mechs más jugable que existe.
2. **ARMORED CORE 2** Más lento, con un sistema de control irritante y unos gráficos fabulosos. Se mantiene al pie del cañón.
3. **FRONT MISSION 3** Un clásico de estrategia muy jugable indicado para los fans de los mechs en PSone.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Espectacular, muy jugable y, aparentemente, muy variado.
- Los combates son muy fáciles cuando los dominas.

GRÁFICOS
+ Excelente diseño de los mechs y frecuencia de frames admirable.
- Algunos niveles son oscuros y repetitivos.

SONIDO
+ La música que acompaña a los robots es fantástica.
- Algunos efectos dejan qué desear.

DURABILIDAD
+ Tremenda, siempre pide más.
- Hasta que llevas diez horas jugando.

EN RESUMEN
Z.O.E. pone todo el énfasis en la diversión y los combates muy intensos que ofrece a raudales, pero se hace muy corto.

INTENSO **88**

OBSESIONA2

BUCEAMOS EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS TÍTULOS **PS2** DEL MES

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

NUEVAS IMÁGENES! AHORA YA PUEDES PROBARLO TÚ MISMO...



PEZ EN EL AGUA: Las nuevas animaciones de Snake son alucinantes. Incluso cuando hay animaciones, como la de la apertura de la puerta del barco, sigues creyendo que llevas el control. Pero, ¿qué te espera al otro lado? Nada que no puedas manejar, seguro.

VIDA DE ESTE CHICO: Puedes agarrar a los guardas por los brazos y por los pies. Vigila de cualquier modo las Z: si desaparecen, indicará que se va a despertar y te descubrirá.

L2 button **Item Select**
Selection of Item/Peek

L1 button **Lock-on**
Lock on to enemy
(with weapon held)

R2 button **Weapon Select**
Selection of Weapon/Peek

R1 button **First Person View**
To First Person View

[Select button]
To Codec screen

[Left analog stick]
(Directional buttons)
Normal View :
move player
First Person view :
move viewpoint

[Start button]
Pause (This screen)

[Right analog stick]
Change camera
direction during
Corner View

△ button **Action button**
Turn handle / Climb up object
Hang down outside handrail

○ button **Punch button**
Punch
When flatten to wall :
knock on wall

□ button **Weapon button**
Use weapon / Throw / Strangle
Drag unconscious enemy

✕ button **Crawl button**
Crouch

DE VUELTA A MI CONTROL: Cualquiera que haya jugado al primer *Metal Gear Solid* se dará cuenta de que hay algo tremendamente familiar en la configuración del DualShock 2.



POR ENCIMA Y POR FUERA: Los modelos de los personajes son perfectos hasta el último detalle. Una vez ya te has despachado con alguno de los guardas, puedes hacer zoom y examinar tu dardo hipodérmico. Incluso puedes disparar a los sistemas de radio con esta técnica, así les impides comunicarse entre ellos. Para variar, también puedes llevar al colega hasta una esquina y apañarlo con el USP 16 de Snake.

Z.O.E.+MGS2: EL VEREDICTO DE PS02

Por mucho que lo intentemos, somos incapaces de sobrevalorar esta obra maestra de Kojima. La demo incluida en el pack de *Z.O.E.* nos da la primera oportunidad de gozar de la fantástica jugabilidad de MSG2. Sólo tardas veinte minutos en terminarla, pero concentra tanto detalle que acabas tardando días en descubrirlo todo. Sabes que no puedes resistirte, ¿verdad? Sabemos que no puedes. Y es que la inclusión de esta demo hace que la puntuación del juego se dispare, pasando de ser algo grande a convertirse en algo imprescindible.

SÓLIDO 92



MÁS CERCA: El rifle francotirador es algo imprescindible en la mochila de Snake. Aquí la acción parece que suceda ante tus ojos cuando, en realidad, Snake está escondido detrás de las cajas en las que empieza la misión.



AVON LLAMA: Snake no sólo puede esconderse en las taquillas, sino que también puede tumbar puertas a patadas. En esta situación, tras recibir un pack de balas para el M9 y el póster de una chati, parece que Snake necesita descansar un rato. Real como la vida misma.

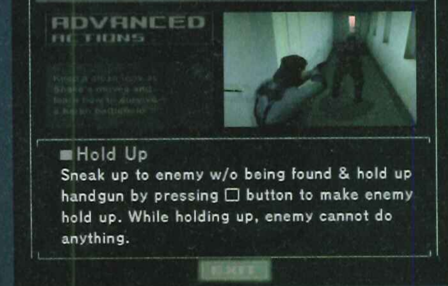


TIERRA, VIENTO Y FUEGO: Es necesario mantenerse bajo cobijo en cualquier circunstancia. Si no lo haces, Snake puede ser engullido por la tormenta. Fíjate cómo dobla la lluvia el viento.





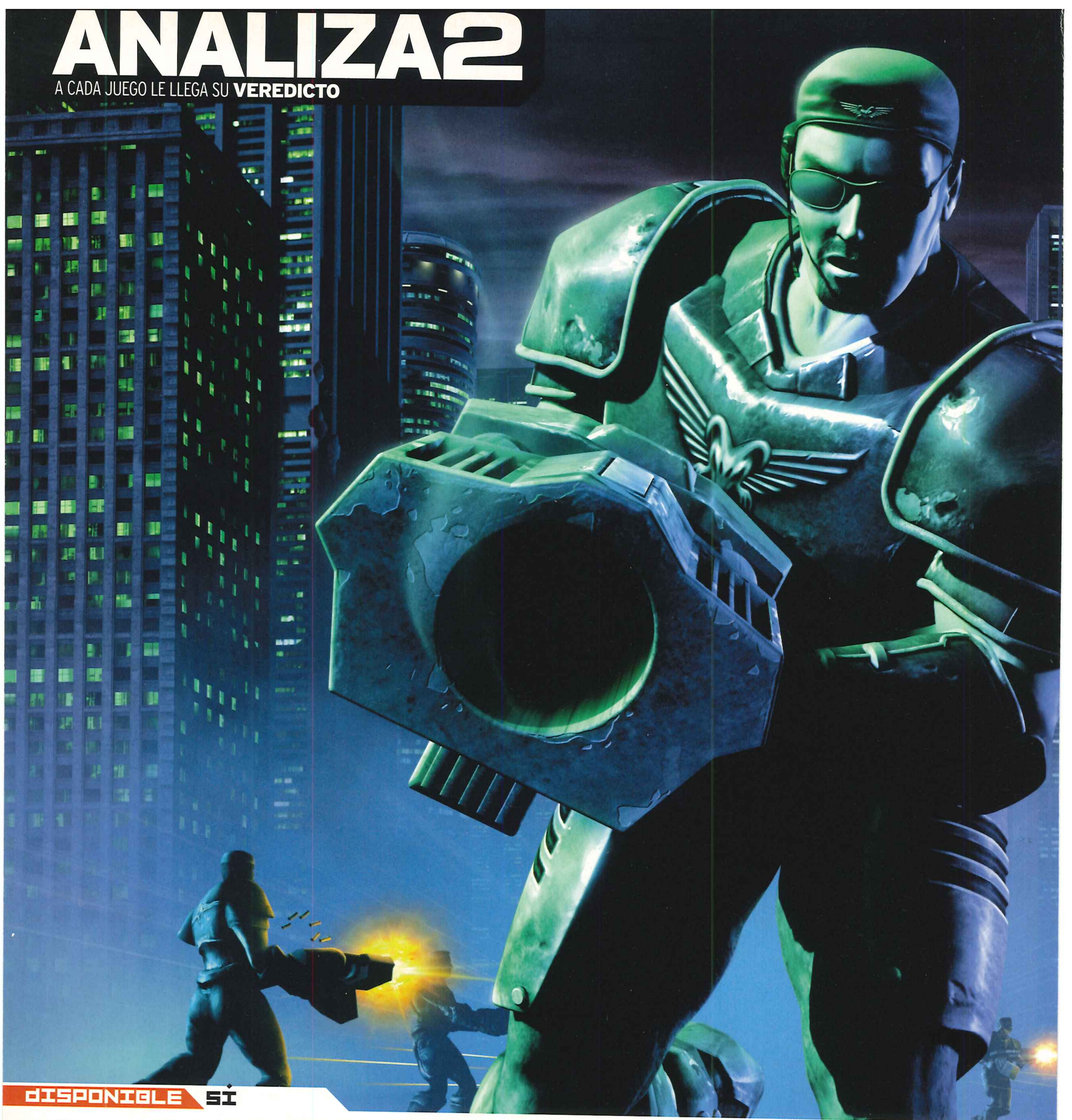
EN LA CAJA: Aquí está la caja de cartón mojada, la cual es inútil cuando se encuentra bajo techo, ya que los guardas la verán rápidamente y sospecharán. En circunstancias como éstas, necesitarás una seca.



EL INFORMADOR: La demo te mantendrá informado mientras realizas todas las nuevas maniobras. El movimiento de asalto es muy útil para acabar con un guarda y quedarte con su munición y sus provisiones.



LLUEVE EN MI CORAZÓN: Llegas a sentir pena por el pobre guarda que alza las manos y se prepara para decir adiós a este mundo. Tú dispárale y no pienses en tonterías.



DISPONIBLE SÍ

UNREAL TOU

"*UT* ES LO MÁS PARECIDO A LOS PRIMEROS FILMES



A LO BESTIA: El cañón flak, con su fuego rojo, es lo más cercano a una escopeta que hay en el juego.



FICHA

- **DESARROLLADOR** Epic Megagames
- **EDITOR** Infogrames
- **GÉNERO** Shooter en primera persona
- **PRECIO** N/D
- **IDIOMA** N/D
- **INFO** 1-4 jugadores, compatible con teclado y ratón USB, MultiTap 2, Memrory Card, cable i-Link.

DETALLES

- **39 niveles para un jugador: 12 de Deathmatch, 7 de Dominación, 9 de Capturar la Bandera, 7 de Asalto y 4 de retos.**
- **11 niveles multijugador: 7 de Deathmatch y 4 de Capturar la Bandera.**
- **Modo Tutorial y Práctica.**
- **21 personajes, aunque no se diferencian mucho.**
- **10 armas y una opción de teletransporte.**

RNAMENT

DE SCHWARZENNEGGER"

Dos son compañía, pero cuatro una multitud. Sin embargo, si lo que te va es la soledad del pistolero, no encontrarás nada como esto...

Estamos en 2001. Hemos sobrevivido a 1998 sin que Skynet provocara un incidente nuclear y sin que el Agente Smith y sus colegas nos encerraran dentro de enormes huevos (al menos, eso creemos) y todavía creyendo que HAL es un sueño distante. De hecho, lo más cerca que hemos estado de una amenaza en forma de inteligencia artificial ha llegado con AIBO, el siniestro perro cibernético, y los bots de *Unreal Tournament*.

En la versión original para PC, se suponía que era imposible distinguir a los bots de los oponentes humanos. Bien, en esta nueva para PS2 siguen siendo tan inteligentes como en su predecesora. Se te acercan sigilosamente, huyen si ven que tú posees un arma más poderosa que la suya y, en ocasiones, se animan tanto que acaban destruyéndose a ellos mismos. Todo esto es vital para un juego cuya principal baza es el deathmatch. Pero hay más elementos que han sobrevivido a la conversión.

Ya lo hemos dicho en alguna ocasión, pero te lo volvemos a repetir: cualquiera que afirme que no se puede jugar a un shooter en primera persona con un joypad es, simplemente, un mal perdedor. *UT* fue diseñado originalmente para jugarse con el ratón y el teclado, pero se disfruta de la misma manera con el sistema dual analógico ya empleado en *TimeSplitters*, sólo hace falta activar la opción de "autoapuntado" para facilitar un poco las cosas. Además, aquí hay una función que permite el giro de 180º de manera instantánea. Está escondida en uno de los menús y puedes realizarla con uno de los botones. De cualquier modo, y



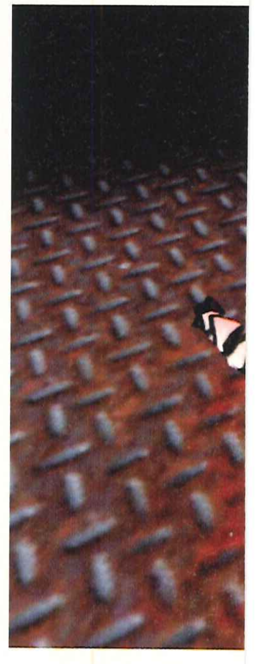








JARABE DE MISIL: El cohete hyperblast es lo mejor para los duelos en gravedad baja. Cuidado no te caigas.



SALVAR AL SOLDADO RYAN

El nivel Operation Overlord del modo Asalto convierte a UT en un guiño a Salvar al soldado Ryan y es el mejor del juego. Es una aventura infernal a través de una playa llena de fuego de mortero y alambres. Viene cuando debes correr sorteando búnkeres. Si defiendes, tienes grandes posibilidades de mejorar tu puntería, mientras el equipo contrario sufre en el agua.



CHULOPLAYAS: Disparar a los que yacen en la playa puede parecer algo injusto...



BAJO TIERRA: En la playa o en el búnker todos reciben lo que se merecen.



ÉCHAME UN CABLE: Saltar a través de los alambres es lo mejor ruta. Eso sí, si te quedas corto, tendrás problemas.

▶ para ser justos, cabe decir que no responde con la misma facilidad con la que lo hacía en la versión PC, lo que pasa es que esto pierde importancia cuando el juego ahora te permite jugarlo tirado en el sofá en vez de sentado en una silla. Si tienes un teclado USB y un ratón, te beneficiarás de una mayor precisión y mejor control sobre tu velocidad de giro, pero esto es más un añadido que un indispensable.

También tenemos violencia. Y es que si *TimeSplitters* es la esencia de una película de Bond (muertes limpias sin rastros de sangre, explosiones y cuerpos sin vida por el aire...), *UT* es más parecido a los primeros filmes de Schwarzennegger. Las balas lo atraviesan todo, dejan las paredes pintadas con sangre, pedazos de carne vuelan por los aires y las cabezas se separan de los cuerpos dejando sus débiles arterias a la vista. El que tú encuentres todo esto divertido o molesto ya es una cuestión de gusto. Si no te gusta, recuerda que siempre puedes apagarlo.

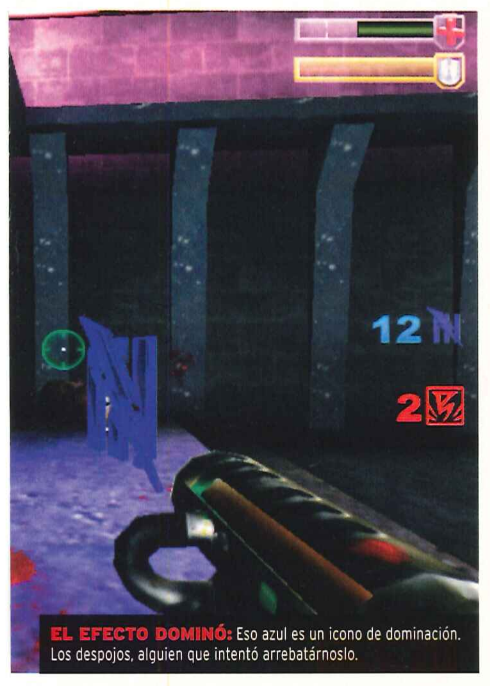
EXAMEN DE CONCIENCIA

Las armas complementan de manera perfecta toda esta fiesta psicótica de elementos turbadores. Cada una está perfectamente diseñada para una situación concreta y posee dos modos de disparo (pronto descubrirás tu favorito). ¿Las mejores? El lanzacohetes, que puede disparar hasta seis mísiles o granadas de una vez (seguro que le das a algo) aunque, si lo prefieres, puedes disparar de uno en uno. También debemos destacar el lanzador de cuchillas estilo frisbee, cuyo único problema es el que si disparas a destiempo, las cuchillas vuelven sobre tu cabeza. Finalmente, cuentas con, cómo no, el rifle. Para toda esta rutina criminal, presionar R2 para hacer zoom se convierte pronto en lo más natural. En la larga distancia, lo querrás ver todo, mientras que en los espacios más cortos, acercarás un poco la visión para aumentar tus opciones de lograr un certero tiro en la cabeza.

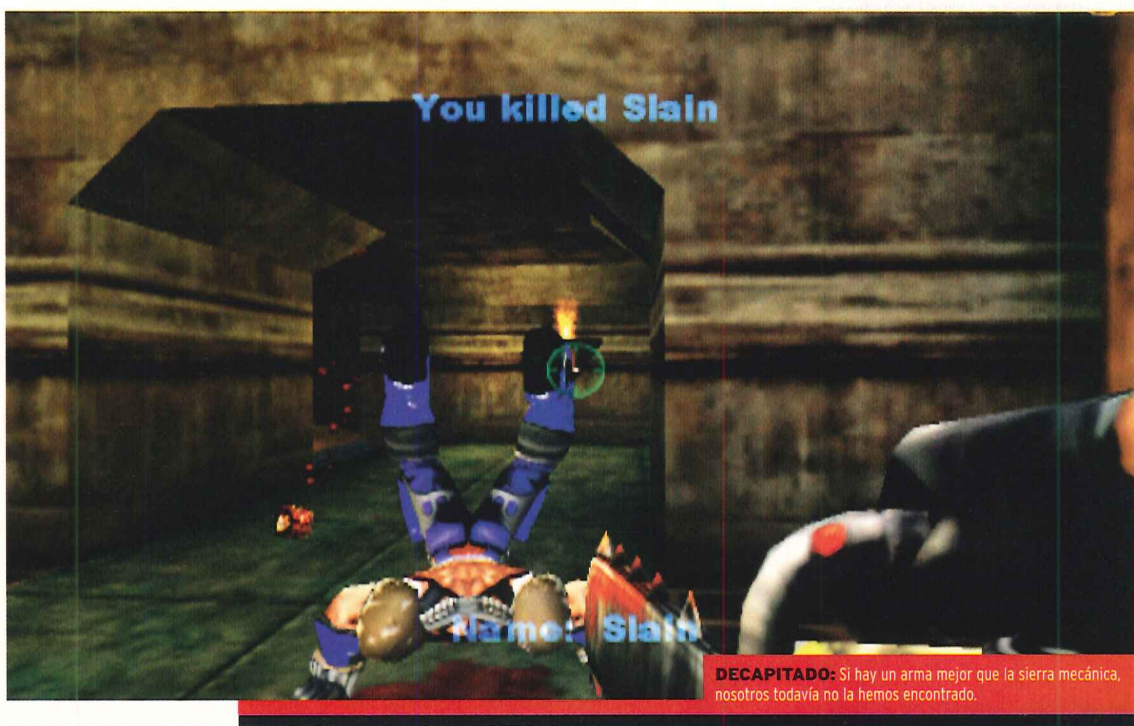
UT es, tal vez, el juego más sádico que vas a ver en mucho tiempo. Mata a alguien con una mini pistola y se retorcerá como una marioneta mientras mantengas el gatillo presionado. Alcanza a algún enemigo en las carótidas y una voz anunciará que has conseguido un tiro en la cabeza. Lo mejor está por llegar, de cualquier modo. En el nivel Pressure encontrarás una habitación llena de reforzadores. No hay nadie alrededor, así que entras dentro pero, de repente, llega un sigiloso enemigo que se había escondido en una escalera y, con un disparo, cierra las puertas. A través de una ventana puedes ver a tus enemigos disfrutar de la escena: la habitación se está despresurizando y tu cabeza va a explotar. Esta trampa es una idea genial y es una tragedia que no se repita más durante el juego.

Dado que distinguir personajes durante el transcurso del juego es fundamental, debemos decir que es una verdadera lástima que éstos no sean del todo reconocibles. Todos son siniestros, monstruos y cyborgs con atuendos demasiado parecidos, lo que hace que seas incapaz de distinguirlos si están lejos. Si en *TimeSplitters* todo el

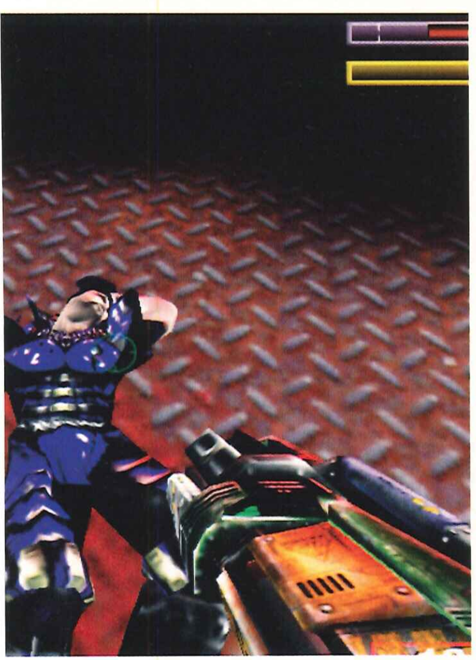
"CADA UNA DE LAS ARMAS ESTÁ PERFECTAMENTE DISEÑADA PARA UNA SITUACIÓN CONCRETA"



EL EFECTO DOMINÓ: Eso azul es un icono de dominación. Los despojos, alguien que intentó arrebatárnoslo.



DECAPITADO: Si hay un arma mejor que la sierra mecánica, nosotros todavía no la hemos encontrado.



MOMENTO CUMBRE

Un cuartel, una multitud y un buen rifle. No hay nada mejor que hacer volar gorras desde la distancia.



POST-MORTEM

Si tienes tendencias psicóticas latentes, no tomes nada con cafeína antes de jugar a UT. Y es que si alguien te molesta de verdad, es posible seguir disparando sobre su todavía caliente cuerpo una vez éste ya es historia. Luego explotan sus vísceras. Demasiado salvaje...


CONTROL Y BOLEA: No es nada raro encontrar fiambres de esta guisa tras una batalla.

mundo acaba teniendo un personaje cómico preferido al cual disparar, en *UT* deberás agudizar un poco más el ingenio y conformarte con versiones similares de tu personaje (hay una parecida a Trinity, de The Matrix). Ves progresando en el juego y se te regalarán personajes mejores, la mayoría de los cuales parecen bichos sacados de Depredador y seguirán siendo bastante difíciles de distinguir en la distancia.

NIVEL REBELDE

Desgraciadamente, esta falta de elementos originales también se extiende al diseño de los distintos niveles. Los nuevos parecen faltos de inspiración y hechos en un minuto. Todos tienen esas paredes grises de simetría dudosa que te hacen perder la orientación con facilidad. En el deathmatch resultan ciertamente molestos, pasando a ser directamente frustrantes en el modo Capturar la bandera, donde perderte arruina automáticamente toda tu estrategia. Gracias a Dios, los que se han trasladado directamente de la versión para PC son excelentes. Están llenos de lugares ocultos y reforzadores sutilmente colocados. Lo que pasa es que un par de estos geniales decorados no están en esta versión. Por ejemplo, falta el de Morpheus, una estación espacial con gravedad baja que era uno de los mejores en la versión original. De cualquier modo, hay que decir que, mientras *TimeSplitters* tiene 18 niveles sobre los que se desarrollan diferentes modos, *UT* tiene 50, cada uno específicamente creado para un modo. Por ejemplo, uno de los creados para el modo Capturar la bandera posee varios puentes sobre ríos de lava. Escoge proteger el equivocado y acabarás, sin saberlo, defendiendo a tus enemigos.

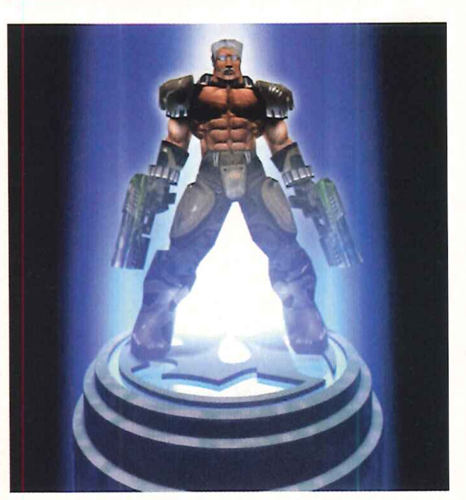
Esta variedad de niveles es la clave del atractivo para un solo jugador. Hay cinco modos de torneo: Deathmatch, Capturar la bandera, Dominación, Asalto y Reto. Una vez los has desbloqueado todos (no se tarda mucho en hacerlo),

DETALLES

Seguramente pensarás que un juego basado únicamente en disparar a la gente no atraerá a muchas personas. Echa un vistazo a www.unrealtournament.com y te sorprenderás...

CONTROL TOTAL

Si tienes un teclado USB, puedes utilizarlo para jugar con el control original de UT. También necesitarás un ratón de dos botones, con rueda, si es posible (así puedes ir seleccionando armas).



MUTANDO

En el modo de práctica puedes utilizar varios trucos para reducir la gravedad, acelerar el juego o provocar muertes instantáneas. Las primeros no son muy útiles, pero irás desbloqueando más a medida que pases niveles.





ES SÓLO UN PEDAZO DE TELA: Las banderas acostumbran a estar en lugares recónditos o sobre ríos de lava.

▸ podrás jugar a todos ellos en el orden que quieras, lo que te ahorra el aburrirte con un solo estilo de juego. En Dominación, por ejemplo, el propósito es capturar tres localizaciones y defenderlas mientras tu puntuación aumenta. Si sólo tienes una, los puntos crecen a ritmo lento, mientras que si te quedas con las tres, éstos se disparan. Es entretenido, aunque algo repetitivo. Todo lo contrario que el modo Asalto. En uno de sus niveles, tu equipo debe tomar posesión de un barco. Se inicia con un combate bestia a través de los muelles. En la parte inferior del barco se encuentra un compresor hidráulico que desbloquea las puertas así que, una vez destruido esto, ya puedes cargar sobre la parte superior. La fiesta empieza.

Tras un par de intentos, hallarás una puerta

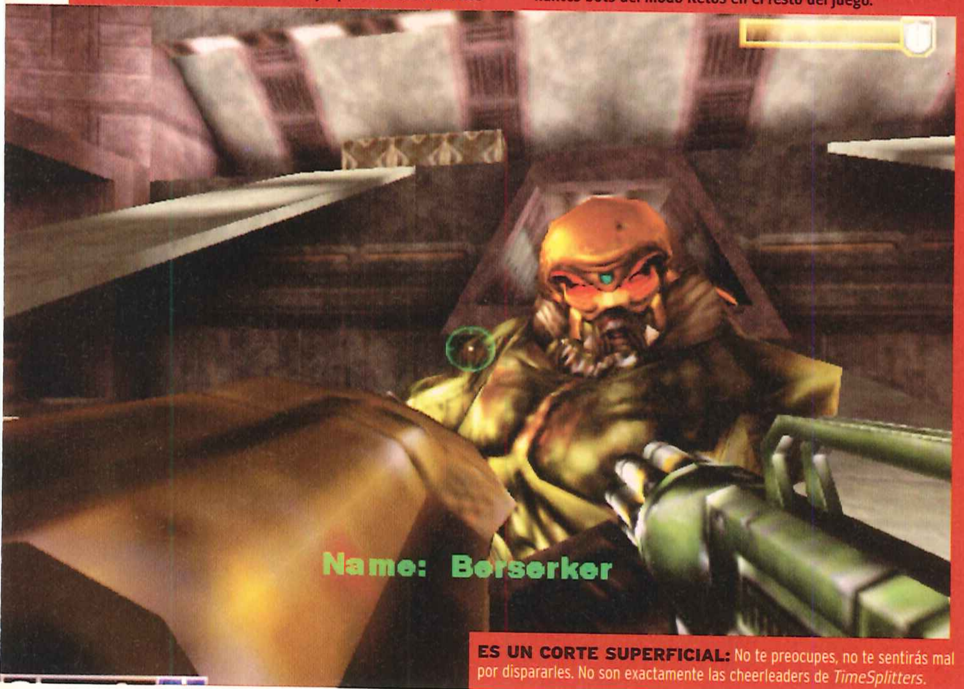




HOLA, GUAPA: Los aliens tienen un aspecto repugnante. Quizá disparándoles se les pase...

MUCHO POR DESCUBRIR...

Necesitas completar cada nivel para desbloquear todos los bots disponibles en UT y, una vez lo hagas, no volverás a recurrir a los primeros bots de camuflaje que se te ofrecen. Los cyborgs y aliens gritan con intención de intimidarte... y, a veces, lo logran. Es una pena que no puedas usar los repugnantes bots del modo Retos en el resto del juego.



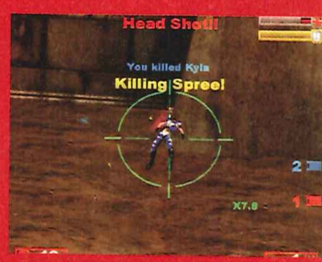
ES UN CORTE SUPERFICIAL: No te preocupes, no te sentirás mal por dispararles. No son exactamente las cheerleaders de *TimeSplitters*.

EN LA CARA NO

Facing World es uno de los niveles del modo Capturar la bandera más simples, pero el diseño es ciertamente inspirado. Da la orden de atacar, luego ponte en la torre con tu rifle para cubrir a tu equipo. Desahógate mientras tus colegas evitan los cuerpos muertos y las vísceras para alcanzar la bandera. Deléitate cuando una voz te declara divino tras tu vigésimo quinto disparo seguido en la cabeza de un oponente



HORMIGAS: Desde aquí arriba no puedes ver nada, pero ellos tampoco pueden verte.



CONTROL VISUAL: Haz zoom y los pobres diablos a ras de suelo no sabrán quién les dispara.



MISIÓN CUMPLIDA: Cubre a tus colegas mientras se llevan la bandera enemiga.

bajo el barco y desde allí tu equipo te servirá para distraer al enemigo (se lo puedes ordenar a través de un más que útil submenú). Ahora llega tu turno de defender. Debes acostumbrarte a cubrir a tu equipo si quieres que la misión llegue a buen puerto. Lo malo es que no todos los niveles son tan brillantes como éste (y mira que sólo hay siete), aunque los mejores valen por todos los que son flojos.

Finalmente, está el modo de Retos. Tú contra un robot tremendamente potente en una batalla a muerte, algo que parece ciertamente inútil. Y es que en los niveles mayores te puedes pasar dos tercios del tiempo intentando encontrar a tu enemigo. La verdad es que con más de un robot la cosa mejoraría, como en la versión de PC, donde se lucha hasta contra ocho. La no-inclusión de más enemigos no puede ser debida a falta de memoria en el sistema, ya que la mayoría de los niveles del modo Asalto funcionan a la perfección con hasta siete oponentes. Sin duda, sin el peligro de que te disparen por la espalda, el juego no es lo mismo.

Así pues, una vez disfrutado el juego en solitario, tus amigos llaman a la puerta. Lo mejor que puedes hacer es prepararte para una serie desesperante de decepciones. Las primeras llegan con los niveles. En vez de tener algunos de los escenarios antes vistos, ahora a lo máximo a lo que puedes aspirar es a los resultados de "Diseña el decorado del Club Disney (participantes de 4 a 7 años)". Además, se te reducen los modos a Capturar la bandera y Deathmatch. Y es una pena, porque el modo Asalto habría sido ideal para jugar en familia. Afrontas cada nivel con miedo a que sea peor y, tristemente, eso es lo que pasa. Cada vez peor.

CUANTOS MÁS, PEOR

La cuestión gráfica tampoco es para tirar cohetes. Y es que, por ejemplo, los personajes delgados son casi invisibles en las batallas que implican disparar a largas distancias. En el modo para cuatro jugadores la acción se ralentiza muchísimo y, para darle un poco de vidilla, mejor que intentes apuntar con los dedos de los pies. Si esto ya te parece decepcionante, no te vayas, que aún hay más. Por ejemplo, si juegas con tres colegas, no podrás utilizar ningún robot, lo que convierte las batallas en espacios grandes en simples juegos de pilla-pilla con alguna que otra ráfaga de fuego. Por último, algo que tal vez parece un detalle sin importancia: no hay ningún signo que te permita seguir la trayectoria de los disparos. Esto hace que casi nunca sepas si disparas en la dirección adecuada o, simplemente, si estás disparando al tuntún.

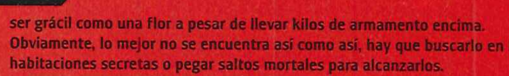
"ALGUNOS DE LOS MEJORES MOMENTOS DE UT SE DAN CUANDO JUEGAS EN GRUPO"



BOMBARDEANDO: El punto de mira es utilísimo. En unos segundos, ese pobre corredor volará por los aires.

¿A QUE NO ME PILLAS?

Además de los tradicionales botiquines y el armamento, el gladiador del siglo XXV tiene mucho más donde elegir. El reforzador de invisibilidad le da al asunto un toque de Depredador, mientras que las botas antigravedad te permiten



ser grácil como una flor a pesar de llevar kilos de armamento encima. Obviamente, lo mejor no se encuentra así como así, hay que buscarlo en las habitaciones secretas o pegar saltos mortales para alcanzarlos.



¿ESO DUELE? Si ves un halo púrpura rodeando a un oponente, corre.



ALCALINAS: Los campos de energía están definidos por este bonito efecto.



EL SALTARÍN: Esto es lo que ve alguien que lleva botas antigravedad, claro.

El modo para dos jugadores se resiente también un poco de lo antes dicho, pero funciona. Mientras *TimeSplitters* se basa en la locura que provoca el fuego cruzado de diez jugadores, *UT* apuesta por el combate en el que el talento lo es todo, por lo que el concepto funciona bien con tres o cuatro. Y es que con sólo un par de robots como oponentes, ya se puede entablar una batalla más que decente.

¿MEJOR QUE TIMESPLITTERS?

¿Lo es? ¿De verdad que *UT* es mejor que *TimeSplitters?* Depende de cuántos amigos obsesionados con los juegos tengas. En el modo para un jugador, la cosa funciona. Tiene sus limitaciones (la acción no se desarrolla al estilo *Doom* como en *TimeSplitters*), pero es bueno y divertido. A nivel emocional, hay que advertir que este juego es una montaña rusa. A medida que pasas los diferentes niveles experimentarás rabia, miedo, frustración, más rabia y desahogo y, al final, probablemente, no querrás volver a jugarlo. Y es que *UT* va de baños de sangre salvajes pero, cuando alguien te mata, sabes que lo ha hecho alguien que juega mejor que tú. Esto nos lleva a una experiencia en solitario ciertamente satisfactoria, donde siempre hay algo que desbloquear y donde la dificultad de algunos modos, ciertamente, te va a picar.

En cambio, en el modo para más de un jugador, *UT* no tiene nada que hacer contra *TimeSplitters*. Es demasiado lento para significar ninguna competencia, demasiado fácil para molestarse. Los gráficos no son lo suficientemente completos como para dejar verse a un cuarto de pantalla. Todo esto es una pena, ya que algunos de los mejores momentos de *UT* se dan cuando juegas en grupo. Momentos como aquel en el que debes conseguir las botas antigravedad y luego aterrizar sobre una multitud de robots y quitarles la bandera. El problema es que esto *no lo puedes compartir con tus colegas.*

De cualquier modo, hará que vuelvas a él una y otra vez con intención de demostrar que no puede ser que las máquinas sean superiores al hombre. En este sentido, UT *es difícil de mejorar.*



NUESTRO RANKING

1 **TIMESPLITTERS**
La mejor opción si tienes un MultiTap 2. Los niveles más realistas también son geniales.

2 **UNREAL TOURNAMENT**
La mayor diversión "acaba con todo" que encontrarás para un jugador.

3 **X-SQUAD**
Repleto de metralletas y cohetes, pero no muy divertido. Se queda a medio camino.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Violento, variado y, sorprendentemente complicado de dominar.
- El modo multijugador es bastante decepcionante.

GRÁFICOS
+ Los efectos lumínicos de las armas son sorprendentes.
- Algunas texturas no están bien definidas y es un poco oscuro.

SONIDO
+ Bombazos, gritos y voces, y una música apropiada.
- Aunque es posible que la música tecno no sea de tu agrado...

DURABILIDAD
+ Montones de niveles y una IA sorprendente.
- La ausencia de un multijugador decente le hace perder puntos.

EN RESUMEN
El mejor y más retador entretenimiento shooter para un jugador. Lástima del multijugador tan inadecuado...

87

INDIVIDUAL

"Tiene su mérito que una firma pequeña como la nuestra se las apañara tan bien"

MARK REIN

VICEPRESIDENTE DE EPIC GAMES



Desde la fundación de la compañía en 1991 por Tim Sweeney, Epic Games había saboreado el éxito con distintos títulos para PC, aunque *Unreal* (1996) fue el que le catapultó a la cúspide. Sin bajar la guardia -quería enfrentarse cara a cara con *Quake 3 Arena* de Id-, creó su siguiente título: *Unreal Tournament*, un juego que le valió tres galardones de la ceremonia "El juego del año" en 1999. PSO2 entrevistó al vicepresidente de la compañía, Mark Rein, unos días antes de probar la versión definitiva del juego. De esta forma, puedes comparar sus comentarios con nuestro veredicto final en la review...

HABÉIS CAPTADO MUCHA ATENCIÓN INFORMATIVA EN INTERNET POR EL HECHO DE HABER GANADO OTRO PREMIO, ESTA VEZ POR UNREAL TOURNAMENT (UT) EN FORMATO PS2. ¿AFECTARÁ ESTO DE ALGUNA MANERA A VUESTRO TRABAJO FUTURO?

Nos produce mucha satisfacción que elogien nuestros juegos, pero creo que eso no va a influir de ninguna manera en nuestro trabajo. Aparte de los juegos que nos gusta hacer, hemos de tener en cuenta los juegos a los que a la gente le gusta jugar. Su opinión es lo más importante para nosotros.

REALMENTE SE ESPERA MUCHO DE UT, ¿CREES QUE ESTARÉIS A LA ALTURA?

Bueno, pienso que siempre ha sido así en nuestro caso. Quiero decir que nos exigimos mucho a nosotros mismos y creo que éste ha sido un factor determinante en el éxito de la compañía. También pienso que eso queda reflejado en *UT*.

¿HA SIDO RESPETADA LA HISTORIA DE TRASFONDO EN EL FORMATO PS2? ¿CONTINUARÁ SIENDO UN TORNEO ELIMINATORIO ENTRE LOS MEJORES LUCHADORES DE LA GALAXIA?

Sí, la idea básica de *UT* es exactamente la misma en la versión PS2 que en el original para PC. Hemos añadido unos cuantos cambios a la jugabilidad, pero si habéis echado alguna partida en el juego para PC os sentiréis completamente a gusto con el nuevo título.

POR CIERTO, EL SISTEMA DE CONTROL DE UT PARA PC ERA BASTANTE COMPLEJO, ESPECIALMENTE A LA HORA DE DAR ÓRDENES A LOS BOTS COMPAÑEROS DE EQUIPO. ¿QUÉ TAL SERÁ CON EL MANDO DE LA PS2, LIMITADO A 16 BOTONES?

Bueno, hemos simplificado bastante el menú de órdenes de equipo para adaptarlo al sistema de control de la PS2. Aun así, se pueden hacer muchas de las cosas que se hacían en el original. El jugador tendrá que pulsar el botón SELECT durante el juego y desplazarse por las opciones.

YA SABEMOS QUE UT PARA PS2 NO INCORPORA UNA OPCIÓN ON-LINE, PERO ¿PREVÉIS QUE LA SITUACIÓN CAMBIE CON LA LLEGADA DE LA BANDA ANCHA?

Estoy completamente seguro de que Sony nos informará de qué pasa con estas capacidades de Banda Ancha en algún momento futuro y, cuando ese día llegue, evaluaremos si incluimos una opción on-line en un título *UT*. La versión actual sólo puede conectarse a través del puerto i-Link de la máquina. Por el momento, Sony tiene suficiente en qué pensar con la fabricación y distribución de la consola, por lo que sospecho que dejará los problemas de conectividad para bastante más adelante.

¿QUÉ NOS DICES DE RATONES Y TECLADOS USB COMPATIBLES CON UT PARA PS2? ¿SE TENDRÁN QUE CONECTAR LOS PRODUCTOS EXCLUSIVOS DE SONY Y DE LOS FABRICANTES DE HARDWARE ESPECÍFICO PARA LA CONSOLA, O VALDRÁ CUALQUIER PERIFÉRICO USB?

Probamos el sistema con toda una gama de teclados y ratones Logitech y todos funcionaron bien. Los únicos que encontramos que no eran compatibles con el juego son los periféricos que requieren mucha energía, así como algunos de los antiguos ratones de 3 botones. Pasa lo mismo con los teclados, pero creemos que la mayoría de periféricos USB funcionarán con *UT* para PS2.

UNA PERSONA DE VUESTRO EQUIPO DECLARÓ EN UNA ENTREVISTA RECIENTE QUE "LA NOCIÓN DEL DEATHMATCH TRADICIONAL SE ESTÁ QUEDANDO DESFASADA". ¿HABÉIS JUGADO A TIMESPLITTERS? SI ES ASÍ, ¿QUÉ OPINIÓN OS MERECE?

Pues sí, yo mismo he jugado *TimeSplitters* y pienso que no está mal, pero claro prefiero el ritmo de nuestro juego. Opciones como Capturar la bandera, Asalto y Dominio aportan mucha variedad, además de excelentes partidas por equipo. En definitiva, creo que *UT* es un juego completamente diferente.

¿POR QUÉ NO HAY NINGÚN EDITOR DE NIVELES EN LA VERSIÓN PS2 DEL JUEGO?

Es imposible añadir mapas o entornos extra a la máquina, pero con 50 niveles y 21 personajes jugables, vais a tener diversión para rato.

LA VERSIÓN PC DEL JUEGO CUENTA CON UNA LEGIÓN DE SEGUIDORES MUY LEALES, PERO ¿SABÉIS DE ALGUNO QUE HAYA HECHO ALGO INUSUAL?

Ha habido un fan que se ha tatuado el logo de UT, un caso bastante extremo de fidelidad al juego. De hecho, podéis comprobarlo por vosotros mismos, porque sale una fotografía en la sede web de la compañía.

SE VEN UN MONTÓN DE GRÁFICOS IMPRESIONANTES EN UT, COMO NIEBLA VOLUMÉTRICA Y EFECTOS DE AGUA DINÁMICOS. ¿HAY ALGUNA CARACTERÍSTICA DE LOS ENTORNOS PS2 DE LA QUE OS SINTÁIS ESPECIALMENTE ORGULLOSOS Y QUE SÓLO APAREZCA EN LA VERSIÓN PARA VIDEOCONSOLA?

En mi opinión no hay nada especial en los efectos visuales. Eso sí, más de un cuarto de los niveles son completamente nuevos en la versión PS2, aparecen varios jefes inéditos y algunos entornos diferentes. Hemos actualizado toda la animación hasta el punto que creemos que es mucho mejor que la original. Se han invertido muchas horas en producir un contenido exclusivo para el juego PS2.

¿A QUÉ TIPO DE DESAFÍOS SE ENFRENTÓ EL EQUIPO DURANTE LA CONVERSIÓN DEL JUEGO AL FORMATO DE LA NUEVA VIDEOCONSOLA DE SONY?

Al desafío de aprender un nuevo entorno de desarrollo, con el que ninguno de los miembros del equipo había trabajo antes. No creo que haya habido nada especial en el proceso. Supongo que, en realidad, ▶

EL EQUIPO



FAMA LEGENDARIA

- **Presidente:** Tim Sweeney
Fundador de la compañía e impulsor de proyectos como *Jill of the Jungle* y *Unreal*.

- **Vicepresidente:** Mark Rein
Director de marketing y el "sabelotodo" de *Unreal Tournament* para PS2.

- **Diseñador:** James Schmalz
El tipo que puso la primera piedra *Unreal* cuando empezó a codificar el juego original en solitario.

- **Diseñador:** Cliff Bleszinski
Inventor de la página web Cat Scan, Cliff se ha convertido en una especie de celebridad en el mundillo de los videojuegos. Es el responsable de la CliffyCam, una ventana abierta al estudio de Epic Games. Podéis ver al mago de las cámaras en la foto de arriba.





MARK REIN

▸ nos esperábamos que fuese más fácil de programar, pero se trata de trabajar con las virtudes y defectos de la plataforma.

AHORA QUE HABÉIS CREADO EL MOTOR PARA PS2, ¿VENDERÁ EPIC GAMES LA LICENCIA A OTROS DESARROLLADORES?
Sí, ya está hecho y todo. Pero no puedo desvelar quién ha comprado la licencia. Le corresponde a la nueva compañía hacer el oportuno anuncio.

¿VEREMOS, POR LO TANTO, DEUS EX EN LA PS2, POR EJEMPLO?
Prefiero no comentar nada al respecto, de momento.

SE HA HABLADO MUCHO SOBRE "SUBIR EL LISTÓN" EN CADA ENCARNACIÓN DE UT. ¿PUEDES DARNOS EJEMPLOS CONCRETOS DE EN QUÉ CASO LA VERSIÓN PS2 EXCEDE AL ORIGINAL PARA PC?
Como ya he comentado antes, las animaciones son probablemente la mejora más espectacular respecto al juego original. Estamos utilizando una forma ósea para crear los movimientos de los personajes, lo que redunda en una apariencia general más fluida.

SENTIMOS CURIOSIDAD POR EL MODO i-LINK PRESENTE EN LA VERSIÓN PS2 DE UNREAL TOURNAMENT. ¿SE EXPORTARÁN TODOS LOS NIVELES Y MODOS PARA UN JUGADOR?
Contendrá los mismos niveles del modo Deathmatch y creo que quedaréis sorprendidos al comprobar lo buena que una partida en red puede llegar a ser en la PS2. La única limitación es que sólo podrá haber cuatro máquinas funcionando a la vez con el i-Link.

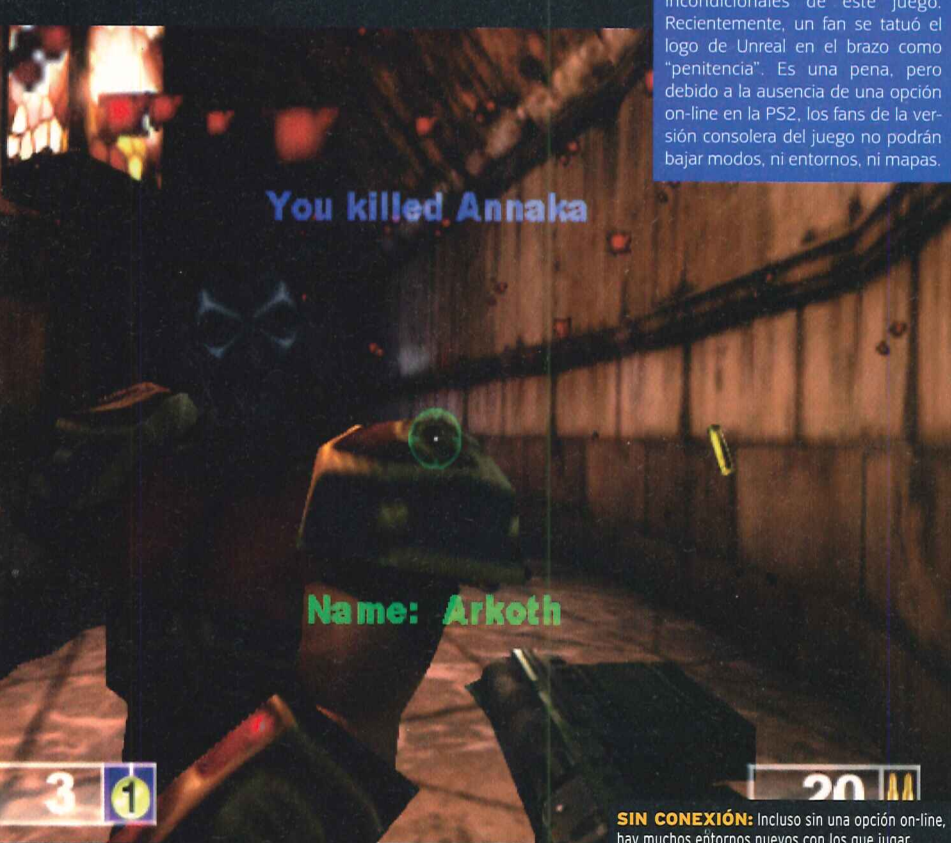
VINIENDO DEL MUNDO DEL PC, SEGURAMENTE EPIC GAMES PREFIERE EL i-LINK COMO MÉTODO PARA LAS MULTIPARTIDAS, PERO ¿QUÉ TAL ES EL MODO A PANTALLA DIVIDIDA?
Depende del estado de ánimo y situación en la que os encontréis. Me explico: no creo que mucha gente pueda tener acceso a cuatro PS2 y cuatro televisores a la vez, por lo que la pantalla partida tiene más salida y es igualmente divertida. Sin embargo, el i-Link es, probablemente, la mejor manera de participar en un torneo, ya que cada máquina es exactamente igual que la otra. Con lo cual, no hay problema de ventajas en memoria o resolución. Equilibra muy bien las oportunidades de los jugadores.






TATUADO EN LA PIEL

PARA SEGUIDORES FANÁTICOS...
■ El mundo on-line de Unreal Tournament es una meca, un lugar de peregrinaje al cual acuden los incondicionales de este juego. Recientemente, un fan se tatuó el logo de Unreal en el brazo como "penitencia". Es una pena, pero debido a la ausencia de una opción on-line en la PS2, los fans de la versión consolera del juego no podrán bajar modos, ni entornos, ni mapas.



SIN CONEXIÓN: Incluso sin una opción on-line, hay muchos entornos nuevos con los que jugar.

HEMOS VISTO UN POCO DEL ESTUDIO DE EPIC GAMES A TRAVÉS DE LA CLIFFYCAM Y HEMOS NOTADO QUE HAY MUCHA MADERA Y FOCOS. ¿QUÉ AMBIENTE DE TRABAJO SE RESPIRA? ¿CUÁNTOS PCs TIENE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO A SU DISPOSICIÓN?
En realidad, es la primera vez que tenemos muebles. Anteriormente, todos trabajábamos en unas tablas sobre caballetes. Parecía más bien un almacén de correos o algo así. En cuanto a las máquinas, cada persona trabaja con dos ordenadores que funcionan paralelamente a un sistema de desarrollo de la compañía –la Herramienta PlayStation, por ejemplo. Así que la mayoría de los componentes del equipo cuenta con un sistema rápido para la codificación y un sistema más normalito para las pruebas.

LA IA ERA UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE LA VERSIÓN PC, LOS BOTS PULSABAN INTERRUPTORES Y DISPARABAN A TRAVÉS DE MIRAS. ¿SE HA PODIDO MEJORAR ALGO DE ESO EN LA VERSIÓN PS2?
Los usuarios pueden aplicar cuatro niveles de dificultad a la IA de los bots, por lo que los jugadores de PS2 lo tendrán más fácil para derrotar a los enemigos "torpes". Pero, a medida que se vayan enfrentando a los rivales inteligentes, se encontrarán con que éstos oponen tanta o mucha más resistencia que sus homólogos de PC. Por lo tanto, ya se pueden ir haciendo a la idea de que los bots les aniquilarán en las salas del nivel Presión. Si se encantan por ahí, no tardarán en decorar las paredes.

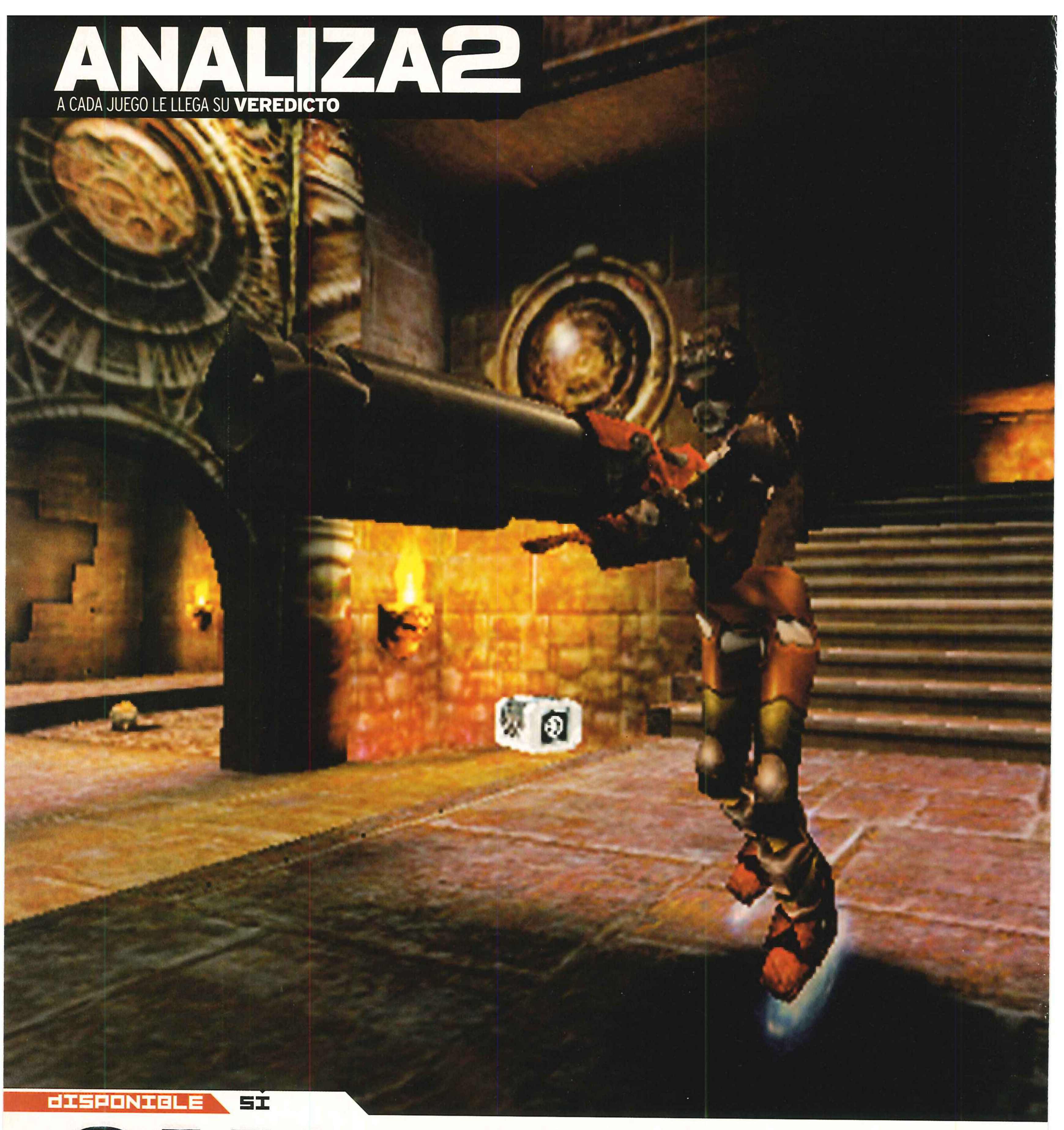
¿QUÉ JUEGOS PLAYSTATION 2 HABÉIS ESTADO JUGANDO EN EPIC DESDE EL EXITOSO LANZAMIENTO DE LA CONSOLA EN LOS EE.UU.?
Unreal Tournament, por supuesto. También hemos dedicado algún tiempo a los nuevos juegos *Madden* así como a *NHL 2001*, aunque notamos cierta ralentización esporádica, lo que nos dejó un poco perplejos. *SSX* es un juego fenomenal y puedo afirmar que es el mejor de la competencia.

¿OS SENTÍS ESPECIALMENTE ORGULLOSOS DE ALGÚN ASPECTO DE LA CONVERSIÓN DE UNREAL TOURNAMENT A LA PS2?
De haberla acabado y haberlo hecho dentro del plazo previsto, teniendo en cuenta que los codificadores norteamericanos no tuvieron listos los sistemas de desarrollo hasta diciembre de 1999. Tiene su mérito que una firma pequeña como la nuestra se las apañara tan bien.
Creo, en consecuencia, que ahora nos vemos a nosotros mismos como desarrolladores de consola, especialmente cuando nos damos cuenta de que fuimos capaces de condensar el juego entero en tan sólo 26 megas de RAM, lo cual deja 6 megas libres dentro de la PS2. Sin lugar a dudas, somos más eficientes como resultado de codificar para la consola de Sony, y creo que veréis un nuevo nivel de eficiencia en los desarrolladores que compren la licencia UT.

¿PODEMOS ESPERAR UN NUEVO TÍTULO DE EPIC GAMES QUE APROVECHE ESA PORCIÓN EXTRA DE RAM?
No, de momento. Pero os informaremos en su momento.



¡PUM-PUM! Todas las armas vienen completas con una segunda función.



DISPONIBLE SÍ

QUAKE 3 REV

"POSIBLEMENTE, EL MEJOR *SHOOT 'EM UP* EN PRIMERA

El mejor *shoot'em up* en primera persona de toda la historia se escapa de la sala de desarrollo y lanza un asalto sorpresa contra la PS2. Jamás un ataque había causado tanta alegría...

Hace siete meses que empezó el proceso de creación de *Quake 3 Revolution*. A pesar de los rumores cada vez más insistentes, EA negó su existencia hasta febrero. Y, entonces, se abrió la caja de Pandora. Nos invitaron a su sede para que analizáramos el juego. ¿Es tan bueno como se esperaba? Al principio, pareció que se confirmaban nuestros peores miedos: no había compatibilidad con teclado/ratón ni funciones *on-line*. Pensamos que se trataría de una conversión apresurada, sin interés. Y, sin embargo... nos enorgullecemos de anunciar que *Quake 3 Revolution* es un juego *muy bueno*. Más sofisticado que la versión para Dreamcast y –no lo digáis en voz muy alta– *quizá* el mejor *shoot 'em up* en primera persona para la PS2.

Quake 3 Revolution seduce con sus gráficos. Se mueve constantemente a 60fps y maneja texturas de alta resolución con impresionante eficacia. Los tortuosos niveles se han sacado de la versión para PC y se muestran con una resolución mayor que en el aclamado juego para DC. La arquitectura es extraordinariamente sólida (si no nos crees, contempla los altísimos arcos de la Puerta del Infierno), mientras que los cielos brillantes añaden la guinda al pastel. Y lo mejor de todo: los gráficos del multijugador se mantienen a un nivel semejante. No son perfectos, pero ya volveremos sobre ese tema.

EL PARAÍSO DEL PROYECTIL

Lo que tenemos aquí es una conversión casi perfecta del *Quake 3* para PC, junto con lo más básico de los niveles de *Team Arena* y algunas mejoras específicas para la PS2. Esto no es un juego para pacifistas, porque consiste en exterminar enemigos con cómica violencia. Ocho curtidos combatientes entran en el área de combate y se les dice que tienen que solucionar sus diferencias con armas de propulsión. Parece divertido –y, en el momento de jugar, lo es–, pero en el juego individual también se descubren sutilezas menos inmediatas.

El modo Campaña es una búsqueda por 27 niveles en pos del dominio de *Quake*, que termina en un sangriento combate contra un jefe. Por cada nivel que termines, recibes puntos en cuatro áreas clave: Salud, Armadura, Poder y Velocidad. Y ahora contaremos lo mejor: puedes guardar un personaje con habilidades incrementadas y emplearlo para destrozar a tus rivales en el multijugador. No necesitas habilidad alguna; sencillamente, manejas más poderes. ¿Qué otra motivación necesitas para terminar el modo de juego individual?

FICHA

- **DESARROLLADOR** Bullfrog
- **EDITOR** EA
- **GÉNERO** Shoot'em up en primera persona
- **PRECIO** 10.490 pesetas
- **IDIOMA** Inglés
- **INFO** MultiTap 2, DualShock 2, Memory Card

PlayStation.2
QUAKE III REVOLUTION
EA

DETALLES

- 36 niveles, entre los que se incluyen 29 zonas de combate para multijugador y cinco mapas nuevos, específicos para la PS2.
- Ocho modos multijugador Team Arena con modos Deathmatch, Capturar la Bandera y Posesión.
- 12 armas que abarcan desde el lanzagranadas hasta el BFG, incluyendo tres armas de Team Arena.



MIREMOS CON PLACER: Si te ocultas en el lugar adecuado, puedes destruir bots arriba y abajo.

"QUAKE 3 SEDUCE CON SUS GRÁFICOS. SE MUEVE CONSTANTEMENTE A 60FPS Y MANEJA TEXTURAS DE ALTA RESOLUCIÓN CON GRAN EFICACIA"



CAÑÓN POR DELANTE: La escopeta es muy efectiva a corto alcance.

SOBERBIA VARIEDAD

Para mantener la variedad, los niveles se reparten entre un buen número de disciplinas: Deathmatch estándar de búsqueda y destrucción, modos Posesión de banderas, así como retos contrarreloj. Todos ellos tienen el mismo interés. En todos los casos tienes que buscar reforzadores y detenerte de vez en cuando para gozar con la destrucción de los enemigos. Puedes reclamar hasta 12 armas, cada una de ellas con atributos específicos que complementan tu estilo de lucha. El jugador reposado y metódico gozará con la mortífera precisión de la railgun mientras que, si ▶



¡LAVA VA! Este magma burbujeante acaba de infligir un prematuro fin a las piernas de los combatientes descuidados.

'OLUTION

PERSONA PARA PS2."

ANALIZA2

A CADA JUEGO LE LLEGA SU **VEREDICTO**



ESCALERA AL INFIERNO: Deja que el enemigo baje de puntillas por la escalera y cárgatelo luego. Se le acabó la fiesta.



SALSA DE TOMATE: Si te dan en la cara, no tendrás que buscar un médico, sino una fregona.



ESTO ES UN... Los detallados personajes no se paran a explicarte chistes. Sus intenciones son otras muy diferentes...

UNOS MANDOS MUY VERSÁTILES

No existe la opción de compatibilidad con el ratón. En cambio, sí puedes redefinir los controles del joypad con extraordinaria precisión. ¿Te consideras novato y quieres una opción de disparo fácil? Ya la tienes. ¿Unos mandos avanzados a la manera de *TimeSplitters*? No hay problema. La opción de mandos Especial te permite incluso reconfigurar los controles a semejanza del clásico de Nintendo *GoldenEye*. También puedes alterar la velocidad y sensibilidad de la puntería y los movimientos. Los malos perdedores no tienen excusa.



APUNTA CON PRECISIÓN: Si apuntas bien, le puedes dar con una granada. Así evitarás feos enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

PROBLEMAS OCULARES: En los exteriores, vence quien dispara primero. No hay lugares donde ocultarse.

ESPÍRITU DE EQUIPO

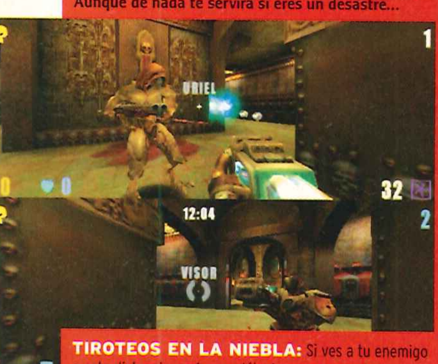
Las opciones multijugador de Quake son muy variadas. Puedes elegir entre muchos personajes, desde tipos fornidos como Wrack hasta el obeso y barbudo Hossman. Si te hartas de Deathmatches donde cada uno va por su lado, híncale el diente a algún juego en equipo. Así, por ejemplo, puedes jugar a "capturar la bandera" con tres compañeros. Y los solitarios no deben preocuparse: jugarán en el modo Team Arena contra los bots. Además, el juego guardará tu configuración de mandos favorita y tus resultados para futuras referencias. Aunque de nada te servirá si eres un desastre...



CRÉALES PROBLEMAS: Puedes ajustar individualmente la IA de los bots para volverlos muy vulnerables.



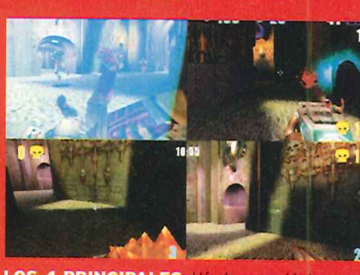
¡QUÉ MALVADO! El jugador caído ve cómo el enemigo baila sobre su cadáver. Qué deprimente.



TIROTEOS EN LA NIEBLA: Si ves a tu enemigo a esta distancia, ambos podéis daros por muertos.



BOMBA ANDANTE: Si brillas con luz azul, es que te has vuelto cuatro veces más poderoso. Y vas a atraer las balas.



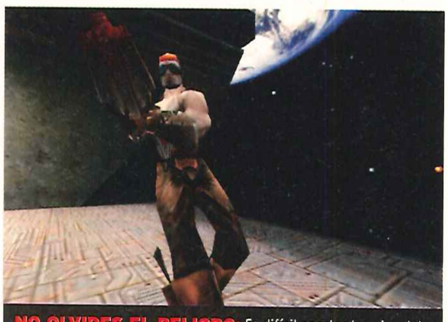
LOS 4 PRINCIPALES: Llévate enseguida las mejores armas, no sea que te maten.

te identificas con Rambo, vas a preferir el rifle de plasma. En *Quake*, el combate es tan sólo una extensión de tu personalidad.

Es posible que, a base de practicar, llegues a ser aterradoramente bueno con esto, casi como un dios. En la comunidad on-line de jugadores de PC, el pasado campeón del mundo, Thresh, logró inspirar miedo a todos los que se le oponían. Se sabía todos los trucos sucios, así como la ubicación de los reforzadores y escondrijos de todos los niveles. No lograrás igualar su nivel si no te aplicas mucho. Pero si lo haces, al cabo de pocas horas te lanzarás a la plataforma de salto, darás una vuelta de 180º y, sin pensarlo dos veces, dispararás un cohete tierra-tierra contra el indefenso enemigo. Los puristas se quejarán de que el DualShock 2 no alcanza los mismos niveles de precisión que un teclado pero, ¿verdad que tampoco te puedes echar en el sofá y mover el ratón sobre el pijama?

QUÉ LISTILLOS

La inteligencia del ordenador ocasiona algunos encuentros tensos. Incluso a un nivel de dificultad moderado, el primer puesto cambia de manos con perturbadora frecuencia. "Has perdido el primer puesto", brama una voz espeluznante estilo Hollywood, cuando una carga de minicañón se te clava en el espinazo. En el nivel de IA más elevado, los bots se muestran más calculadores que un equipo de científicos. A veces puedes triunfar



NO OLVIDES EL PELIGRO: Es difícil apartar los ojos del cielo, aunque te aceche la muerte.

UN PUENTE MUY ATRACTIVO: El diseño es magnífico. ¿Por dónde empiezas?

MOMENTO CUMBRE

No puedes andar por los niveles disparando al azar... si no quieres que te derroten. La euforia que se siente al dominar por fin el sistema de puntería no tiene igual. Así, saltas de una plataforma, das media vuelta sin dejar de apuntar al suelo y disparas una granada a la cabeza de un cretino que no se lo espera. No tuvo ninguna oportunidad...

"LOS NIVELES EXIGEN CIERTO GRADO DE MAESTRÍA. LOS JUGADORES MÁS EXPERTOS NO SE DEJARÁN DERROTAR POR LOS NOVATOS QUE SÓLO SABEN APORREAR EL BOTÓN"

DETALLES

Los desarrolladores originales de *Quake*, iD, se han mostrado siempre muy paranoicos con la piratería, porque hubo tráfico de copias de *Quake 3* a través de Internet.

contra los enemigos cuando luchan entre ellos, y en otros momentos se te echarán encima como una jauría. En el peor de los casos, te aguardarán tras una esquina y te asesinarán cual agentes de la CIA. Cuanto más retorcidos se vuelven, más divertido es pulverizarlos con una granada. Aunque no oigan tus obscenidades, tú te quedarás a gusto.

Sin embargo, aunque matar a los personajes del ordenador sea muy divertido, no puede compararse con arrearles patadas a los rivales humanos del multijugador. Cuando entres en el modo de pantalla dividida, rezando por una frecuencia de *frames* constante, no te llevarás una decepción. La modalidad para dos jugadores te permite incluso que elijas entre dividir la pantalla en sentido vertical u horizontal. Lo mejor de todo es que, en el modo para cuatro jugadores, la acción transcurre casi con la misma agilidad que en el juego individual. No tiene nada que ver con el superfluo modo para cuatro de *Unreal* y, ¡sí!, aún puedes ver la estela de humo que dejan las armas. La diferencia se nota sólo en cierta pérdida de detalle en las texturas de alta resolución, así como en la desaparición de los iconos en 3D de los reforzadores, que ahora aparecen como imágenes planas.

Como nos falta mucho para igualar el número de horas de juego que invertimos en *TimeSplitters*, aún no sabemos si el modo multijugador de *Quake* da tanto de sí como el del clásico de Free Radical, pero la elevada frecuencia de frames salta a la vista y la competición es muy reñida. En el modo para cuatro jugadores se emplea un máximo de cinco bots, en comparación con los quince de *TimeSplitters*, aunque la sofisticada dinámica de juego compensa ampliamente esta limitación. ¡Qué satisfacción puede compararse a la de acechar al enemigo desde terreno elevado, en vez de mariposear con los minicañones gemelos! Los diseños de nivel de este juego se llevan la palma en interactividad: las plataformas de teletransporte y salto, las fosas inundadas de agua y de lava, te obligan a concentrarte en la táctica. El jugador más hábil es el que triunfa.

Quake siempre ha destacado entre los juegos on-line porque es la mejor experiencia shoot 'em upera en primera persona. Viene a ser como *Tekken* respecto a *DOA2*. La variedad de los niveles es genuina y exige cierto grado de maestría para evitar las humillaciones en el multijugador. Los jugadores más expertos no se dejarán derrotar por los novatos que sólo saben aporrear el botón.

APUNTEN Y... CARGUEEEN

El único problema es que *Quake* se concibió originalmente para PC. La PS2 tiene que enfrentarse a mapas de textura que exigen mucha memoria. Los tiempos de carga bordean el horror: unos 30-40 segundos entre niveles. El multijugador no se diseñó originalmente para funcionar en pantalla dividida y, a veces, aparecen complicaciones. Las explosiones no permiten seguir bien la acción, mientras que los personajes más espectaculares quedan mal en una pantalla pequeña. No es que no se pueda jugar, pero los imitadores de Elvis y los monigotes de *TimeSplitters* causaban una mayor impresión.



EL PELIGRO AMARILLO: Aunque el bot no esté de acuerdo, esta explosión se halla entre las mejores que hemos visto.

Entonces, ¿por qué vamos a comprar *Quake*? Porque, aun cuando también hayas comprado *TimeSplitters*, es una buena opción: la inteligente dinámica de juego es en sí misma una estimulante novedad. Tal vez los devotos del juego individual de *Unreal* no queden muy impresionados, aunque sólo sea por la ausencia del modo Asalto. En definitiva, *Quake* es perfecto para los que tan sólo quieran un shoot' em up en primera persona para su PS2. Su multijugador es casi tan bueno como el de *TimeSplitters* y el juego individual, casi comparable al de *Unreal*.

Si eres un fan de los shoot' em ups y dispones de un buen presupuesto, piensa que este título es esencial en el género. Supera todas las expectativas.

NUESTRO RANKING

1. **TIMESPLITTERS** El modo multijugador lo sitúa definitivamente en cabeza. Se diseñó teniendo en cuenta todos los recursos de la PS2.
2. **QUAKE 3 REVOLUTION** Los mejores gráficos y una excelente jugabilidad.
3. **UNREAL TOURNAMENT** Excelente modo individual y fabulosas armas. Pero el multijugador nos decepcionó.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Combate enjundioso, que recompensa la dedicación continuada.
- Cuesta un poco afinar la puntería con el joypad.

GRÁFICOS
+ Entornos sumamente rápidos y acción explosiva a 60fps.
- La pantalla dividida del multijugador para cuatro plantea problemas.

SONIDO
+ Bonitos golpes, caídas y voces estentóreas.
- Música de fondo tópica y bastante horrenda.

DURABILIDAD
+ Modo multijugador y difíciles misiones en solitario.
- Escenarios repetitivos. Tiroteos inacabables.

EN RESUMEN
Una impecable conversión a PS2 de la flor y nata de los shoot 'em ups en primera persona. Se haya en la frontera ideal entre *Unreal* y *TimeSplitters*.

88

REVOLUCIONARIO

POR LOS SIGLOS...
La acción te lleva a otros siglos, donde puedes impresionar a tus ancestros.

DISPONIBLE **SÍ**

SHADOW OF MEMORIES

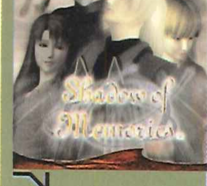
Sáltate las leyes del tiempo y el espacio en un intento desesperado de impedir un asesinato. Porque la víctima eres tú.







FICHA
- DESARROLLADOR
- EDITOR
- GÉNERO
- PRECIO
- IDIOMA
- INFO



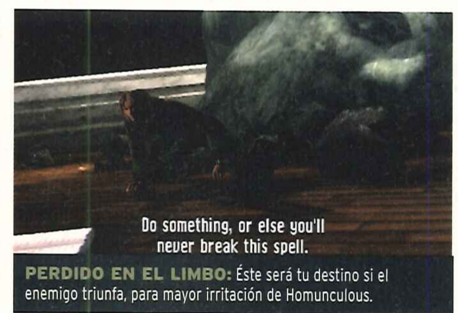
DETALLES
- 7 capítulos, un epílogo y un escenario bonus.
- Cinco desenlaces alternativos.
- Escenas de corte alternativas, según la manera como avances por el juego. También puedes escapar a la muerte de varias maneras distintas.
- 14 personajes, la mayoría de ellos con versiones alternativas.
- 4 zonas temporales principales: Medieval, principios del siglo XX, años ochenta y la actualidad.


INCENDIOS A DOMICILIO: A alguien le gusta provocar incendios, sobre todo si tú te encuentras dentro del edificio.



ARSENAL DE CALIDAD: El ajuar doméstico es importantísimo en las funciones de defensa.


EL TIEMPO CAMBIA LAS FACCIONES: El disfraz es esencial en los viajes temporales. Como te encuentres a ti mismo, será el fin... del mundo.



PERDIDO EN EL LIMBO: Éste será tu destino si el enemigo triunfa, para mayor irritación de Homunculous.

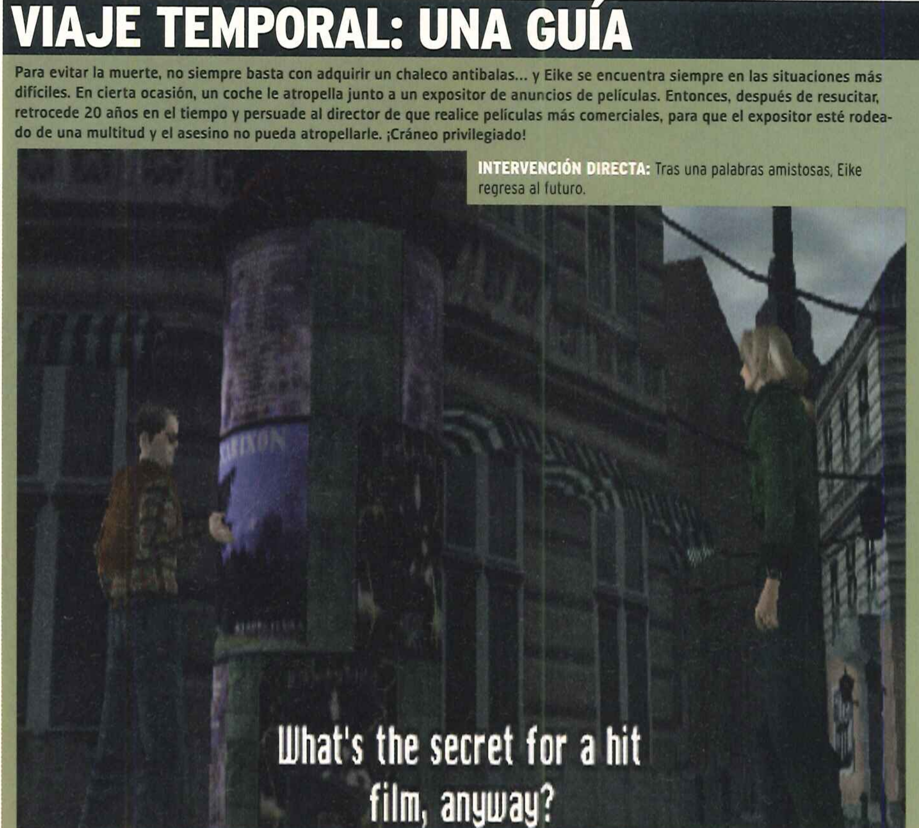
¿HOMUNCUQUÉ?

Homunculous es el misterioso benefactor que te devuelve la vida. A menudo hace alusiones crípticas que no comprenderás hasta más adelante y salta por las zonas temporales causando enredos. Ha trazado planes ocultos con la intención de que le consigas una joya, pero enseguida descubrirás que sus conexiones con Eike van mucho, mucho más allá... y no decimos nada más.

UN CLÁSICO: El Homúnculo es uno de los protagonistas del Fausto de Goethe. Se trata de un ser artificial.

VIAJE TEMPORAL: UNA GUÍA

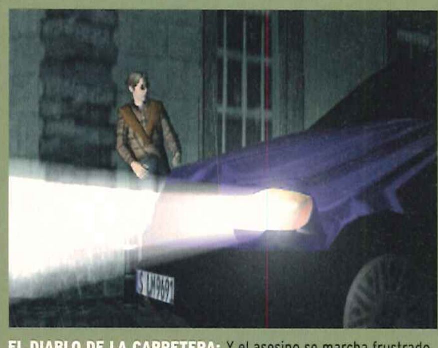
Para evitar la muerte, no siempre basta con adquirir un chaleco antibalas... y Eike se encuentra siempre en las situaciones más difíciles. En cierta ocasión, un coche le atropella junto a un expositor de anuncios de películas. Entonces, después de resucitar, retrocede 20 años en el tiempo y persuade al director de que realice películas más comerciales, para que el expositor esté rodeado de una multitud y el asesino no pueda atropellarle. ¡Cráneo privilegiado!



INTERVENCIÓN DIRECTA: Tras una palabras amistosas, Eike regresa al futuro.



LAS MASAS ACLAMAN AL DIRECTOR: Estos fans podrían convertirse en testigos del asesinato...


EL DIABLO DE LA CARRETERA: Y el asesino se marcha frustrado. Una desagradable sorpresa para el director.

MOMENTO CUMBRE

Eike paseaba alegremente por Lebensbaum, cuando se encuentra con un gran perro negro. Éste le ladra con entusiasmo y luego se marcha. Una buena manera para no perderse, sí; pero no puedes evitar la sensación de que te llevan por donde quieren.



Por lo que respecta al concepto de juego, *Shadow of Memories* es excelente. Viene a ser una combinación de Fausto, Regreso al Futuro y Atrapado en el tiempo, pero con unos ribetes siniestros que despiertan reminiscencias de *Silent Hill*... y el caso es que funciona. La premisa es muy sencilla: mueres asesinado una y otra vez, pero te queda la posibilidad de retroceder en el tiempo para impedir el fatal desenlace. Para eliminar la causa remota de tu muerte tienes que averiguar *por qué* alguien se ha obsesionado con la idea de matarte. Te mueves de un lado a otro de la historia y te mezclas en asuntos que no comprendes. Y recolectas fluido temporal de color verde. Es fácil.

El sistema de control funciona muy bien. No vas a tener problemas para evitar obstáculos como, por ejemplo, hierbas altas que te cierren el paso, moverte por las calles y recorrer las zonas temporales con la ayuda de un plano y una brújula. Además, los objetos interesantes aparecen envueltos en un aura azul. Según cuentan, esto se debe a que tu dispositivo para viajar en el tiempo los selecciona. Una idea inteligente y una buena manera de solucionar el viejo problema de tener que examinar todos y cada uno de los objetos de la pantalla. Asimismo, un icono parpadeante indica las puertas transitables... con algunas excepciones, lo cual nos parece un poco absurdo.

LOS PROBLEMAS DE VARIOS SIGLOS

Por desgracia, los defectos de *Shadow of Memories* se hacen notar todos a la vez. Así, por ejemplo, el personaje principal, llamado Eike, viene a ser poco más que un chico guapo de imponente flequillo y lento de mollera. Después de un período inicial en el que te mueves puñal en mano, vas a parar al limbo y sufres la primera de una serie de largas conversaciones. Partes muy largas del juego se componen exclusivamente de diálogos, no siempre afortunados. A la mínima oportunidad, los personajes te cuentan detalles íntimos de su vida... hasta el punto de producir extrañeza. Todo el mundo, *todo el mundo*, habla con jerga de los años 90. Vas a encontrar expresiones algo raras en boca de un campesino medieval. Cuando el argumento tiene tanta importancia en el juego, es imprescindible que los diálogos resulten creíbles. Pero, en este caso, parece que la conversación sólo sirva para alargarlo.

Por otra parte, la simplicidad de los puzzles roza la estupidez. El juego no te permite emple- ▸

"SE TRATA DE UN JUEGO CENTRADO EN EL ARGUMENTO HASTA EXTREMOS ABRUMADORES"

LOS ROSTROS DE LA MUERTE

Aunque Eike invierta el inicio de cada capítulo en morir en una calle desierta, jamás aburre. Una o varias personas tratan de matarlo. Toda comida, todo paseo por una azotea, pueden acabar en desastre. Pero no sufras por él. Debe de haber hecho algo terrible para merecer tanto odio, aunque trate de escudarse en su amnesia. No hay que fiarse de las aguas mansas.



¿CON QUÉ TE ENVENENAN? Ellos tienen el veneno y tú tienes que buscar el antídoto. Estamos en el siglo XVI.



QUÉ BELLA CERÁMICA: El asesino es capaz de destrozar valiosísimos jarrones sobre tu cabeza. ¡Pero qué malvado!



MANITAS DE PLATA: Vas a dar el salto del ángel desde una torre. ¡Mira esas manos tan masculinas! ¿Será otro asesino?

COLORES VIVOS

Aunque a veces sólo retroceda un día, o media hora, para cambiar el futuro, Eike realizará la mayor parte de sus descubrimientos en el pasado lejano. Un toque inteligente: la coloración de los escenarios cambia con cada época: a principios del siglo XX te verás en blanco y negro, mientras que en 1520 todo tiene una coloración sepia. Sin embargo, Eike siempre conserva el mismo color, lo cual se añade a la atmósfera general de espeluzno.



UN HOMBRE OSCURO: Estas sombras ayudan a crear la atmósfera propia de una época horrible.



UN TIPO BRILLANTE: El presente se vive en delicioso Technicolor. Contempla esa alfombra...



MILAGROS DE LA FOTOGRAFÍA: ¿Cómo lo ha hecho Eike para aparecer en color en una foto en blanco y negro? Qué raro.

DETALLES

Aunque en el juego no se les mencione, los perros que continuamente se interponen en tu camino suelen identificarse, en la superstición popular, como presagios de muerte o encarnaciones del diablo. Un toque inteligente... y perturbador.



VAMOS A LIGAR: Muy a menudo, el encantador flequillo de Eike seduce a las damas. Mira cuántas hay en torno a la mesa...

▸ ar la violencia, lo cual resulta asfixiante al principio. Si después de las vocingleras indicaciones *post mortem* de Homunculous aún no logras avanzar, siempre habrá un desconocido a mano que te murmurará crípticos consejos. Incluso la pantalla de opciones de viaje temporal te dice adónde tienes que ir. En fases más avanzadas del juego encontrarás menos problemas. Si puedes elegir entre seis zonas temporales distintas, un empujoncito en la dirección correcta no te hará ningún daño. Sin embargo, no vas a tener que estrujarte excesivamente la materia gris. Encontrarás incluso una sección donde tienes que darle comida al perro guardián... ¡lo que faltaba! En las primeras etapas, quedarás atónito por la falta de interactividad. Los dos primeros capítulos funcionan casi por control remoto y, en muchas otras secciones, podrías soltar el pad sin muchos problemas.

Por suerte, la perseverancia siempre halla su recompensa. A medida que avances, te volverás más indulgente con las limitaciones del juego y aceptarás su singular estilo. Se trata, simplemente, de un juego centrado en el argumento hasta extremos abrumadores y, por suerte, dicho argumento tiene la consistencia necesaria para aguantarlo.

Para empezar, las múltiples muertes. Tal vez los creadores del juego no lo pretendieran, pero existe un placer morboso en aguardar la siguiente muerte de Eike. Muere apuñalado, envenenado, golpeado con jarrones, atropellado... y con tanta frecuencia que acabarás por compadecerlo. A pesar de su peinado.

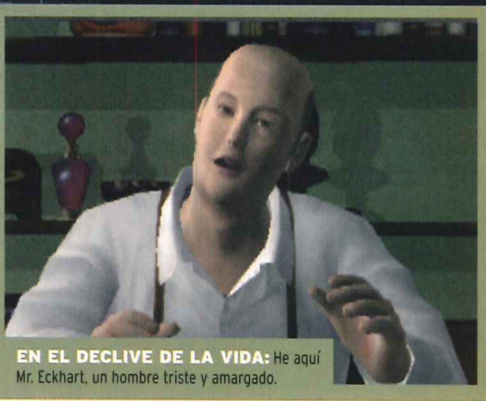
LAS CRÓNICAS DE YARNIA

Lo más importante es el argumento. La idea central es excelente y aprovecha los temas de las clásicas películas de viaje en el tiempo. Así, por ejemplo, vemos cómo una foto se transforma para reflejar las modificaciones del pasado. O, en otro momento, te llevas accidentalmente a una persona de viaje por el tiempo y la pierdes por el camino. En otra ocasión, Eike se viste de payaso (para evitar una paradoja temporal) y arroja un huevo de adorno con una nota que dice: "Querido Eike... por favor, cómprate una sartén" a una versión anterior de sí mismo, y seguidamente se encuentra una en el bolsillo. Es genial.

Eike se esfuerza en modificar la historia con el entusiasmo de un presentador de programas

SI PUDIERA RETROCEDER EN EL TIEMPO

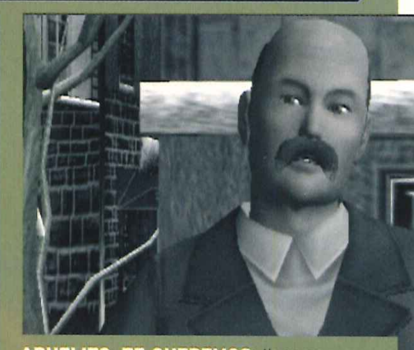
Como esta locura de los viajes temporales queda circunscrita a una sola ciudad, encontrarás las mismas personas –o a sus antepasados– en todas las épocas. Puede que los veas algo distintos, pero siempre los reconocerás –y la voz también es siempre la misma–. Incluso los encuentros casuales también tienen contrapartidas antiguas. La vieja y su hija extrañamente arrugada aparecen en el 2001, pero también las verás instigando cazas de brujas en el periodo medieval.



EN EL DECLIVE DE LA VIDA: He aquí Mr. Eckhart, un hombre triste y amargado.



SU GRAN TRAGEDIA: Tal vez porque mataron a su mujer hace unos años.



ABUELITO, TE QUEREMOS: No es una persona tan alegre como su abuelo. Quiere construir algo...

QUÉ ENCANTO DE HOMBRE

Como lo ven gentil y disponible, Eike tiene un éxito sin par entre las mujeres. Pero sus intentos de ligue tropiezan con la objeción de que todo enredo amoroso con sus ancestras –aparte de los escrúpulos morales que pudiera tener– dañaría el tejido de la realidad. Así, por ejemplo, si charlas demasiado rato con una antepasada medieval, el joypad vibra y se te advierte que no puedes cambiar la historia.



UNA RUBITA: Dana aparece de pronto y te pide que le hagas un collar con el rubí rojo. Una chica muy astuta.

YA ERA HORA...

Los continuos desplazamientos temporales a la Alemania medieval tienen una razón desconocida. Si terminas el juego podrás acceder, como recompensa, a un último giro argumental que se puede igualar con el de El Sexto Sentido por su sutileza. Lee la entrevista de la página 94 para enterarte de más detalles...



QUÉ NIÑITA: Conocerás a varias personas en diversos estadios de su vida: desde la más tierna infancia hasta la senectud.

OJOS CASTAÑOS: Margarete da indicios de que piensa venir al futuro. Pero si lo hace, destruirá el mundo. Probablemente.

LOS TIEMPOS CAMBIAN

Puedes cambiar cosas en el pasado sin que afecte a todo el juego. Así, por ejemplo, contempla esta escena en la que Eike aparece como demonio en una aldea medieval, por cortesía de su elegante atuendo y su teléfono móvil Están plantando un árbol... pero, ¿por qué no sugieres que pongan unas flores en su lugar? ¿O una estatua dedicada a ti? Adivina lo que elegimos nosotros.

NO QUEREMOS ÁRBOLES: Son bonitos, pero tras ellos puede ocultarse un asesino. Evítalos. O, aún mejor...

ESTATUAS MUSICALES: Puedes cortarlos y reemplazarlos con estatuas de tu persona. Qué ingenioso. Sí, ¿verdad?

"AL ACERCARSE EL FINAL DEL JUEGO, TODOS LOS CABOS QUEDARÁN ATADOS, A VECES CON RESULTADOS SORPRENDENTES"

infantiles: aparece en fotos, asusta a los transeúntes y, sin darse cuenta, charla con su propia familia. Recuerda que, una vez en el pasado, la observación más trivial puede tener consecuencias importantes. Así, por ejemplo, una burla insustancial de Eike tiene como consecuencia la edificación de un museo. Al principio parece todo muy traído por los pelos, pero enseguida vivirás el juego y te sentirás a gusto con esos detalles.

Aunque, al comienzo, la exposición constante produce cierta irritación, no tardarás en sentirte atraído hacia el pequeño mundo de Lebensbaum. Aunque los diálogos no son nada del otro mundo, las expresiones faciales son excelentes. Los rostros de los personajes reflejan a la perfección el dolor, la sorpresa y la preocupación. En algunas conversaciones tendrás que fijarte en las caras para poder adivinar lo que piensa la otra persona. Observarás expresiones tan sutiles como unos ojos muy abiertos o un labio tembloroso.

Al saltar por las diversas épocas, descubres cosas nuevas acerca de los personajes principales. A menudo encuentras antepasados o versiones más jóvenes de personas a quienes ya conoces. Las relaciones entre los diversos personajes y hechos se enredan más y más; al evitar una muerte, inadvertidamente, pondrás en marcha otra. Al acercarse el final del juego, todos los cabos quedarán atados, a veces con resultados sorprendentes.

Si no exploras los subargumentos, puedes recorrer el juego en unas horas. Difícilmente te quedarás atascado, porque insistirá en guiarte con sumo cuidado por los puzzles. Por suerte, las repeticiones tienen mucho interés. Puedes terminar el juego con cinco desenlaces distintos, según cómo actúes en los momentos clave y, si juegas una sola vez, es probable que te pierdas escenas de corte completas. Así, por ejemplo, en una de las escenas te hallas cerca de un tiroteo –Lebensbaum es un lugar violento– pero fácilmente puedes ignorarlo y seguir adelante. Pero, una vez termines el juego, puedes guardarlo y comenzar de nuevo, tratar de salvar a la víctima y descubrir otra versión de la historia. No todas las realidades alternativas tienen el mismo interés –hay algunas que giran en torno a una sencilla frase de diálogo y tan sólo afectan al escenario–, pero siempre es divertido pasearse por las pantallas y descubrir cosas nuevas.

UN LIBRO PARLANTE

Shadow of Memories no es un juego para todos los públicos. Tu personaje no lucha ni se lía a tiros, y vas a necesitar mucho tiempo para disfrutarlo de verdad. No obstante, también es un magnífico intento de hacer algo nuevo. Realmente se podría definir como el "libro interactivo" al que hacía referencia Konami durante su desarrollo. La importancia de las animaciones faciales también nos da una pista de los nuevos elementos con los que la PS2 puede enriquecer el mundo del videojuego.

Se resiente de una excesiva linealidad y tampoco habría estado mal un diálogo más sólido pero, en cualquier caso, se trata de un juego intrigante y cautivador.

NUESTRO RANKING

1 **SHADOW OF MEMORIES**
Asesinatos y misterios a granel. Aunque le falta interacción.

2 **BROKEN SWORD 2**
Sin muchos asesinatos, lleno de misterio y complicados puzzles para la PSone.

3 **THE X-FILES**
Mucho misterio en la PSone, algún que otro asesinato y extrañas complicaciones...

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Argumento inteligente, puzzles ingeniosos. Implica al jugador.
- Demasiado lineal.

GRÁFICOS
+ Escenarios agradables, rostros dibujados con exquisito detalle.
- Movimientos poco naturales.

SONIDO
+ Excelentes voces, música atmosférica.
- Sonido débil, que llega al murmullo.

DURABILIDAD
+ Para verlo todo, tienes que jugar cinco veces.
- Pero, ¿lo harás? Puedes acabarlo en seis horas.

EN RESUMEN
Aunque te costará acostumbrarte, es un juego distinto y puedes jugarlo tranquilamente arrellanado en el sofá con un par de cafés.

84

MEMORABLE

ENTRE ESTALACTITAS Las cuevas están abarrotadas de obstáculos.

DISPONIBLE 25 DE ABRIL

SKY ODYSSEY

Encandiló a los japoneses y a los norteamericanos y, desde que llegó a la redacción, también nos ha encandilado a nosotros. ¿Cómo es que un simulador de vuelo despierta tanto entusiasmo entre los incondicionales de la PS2?

¡UNA SEÑAL EN LOS CIELOS! Estos puntos de control te guian e impiden que te pierdas demasiado...

A menudo son los mejores juegos los que pasan inadvertidos. Recuerda, por ejemplo, *Driver* y *Tomb Raider* para la PSone. Ambos son ahora éxitos mundiales, y sus respectivos desarrolladores, Reflections y Core, visten Armani, comen con cuatro cubiertos y se pasean en Porsche. Pero nadie les prestó atención durante el proceso de desarrollo. Las revistas no supieron lo que tenían entre manos hasta el mismo momento de escribir las reviews. *Sky Odyssey* es algo similar (al menos, en el hecho de pasar inadvertido).

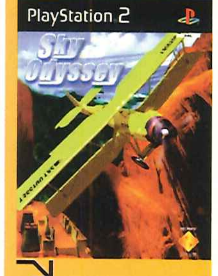
Puede que no sea tan original como se cuenta en los sitios web de todo el mundo pero, sin duda, su jugabilidad es muy interesante. Y en una máquina que parece destinada a: a) conducción ultrarrápida y peligrosa y b) matanzas en cadena, *Sky Odyssey* viene a ser como una bocanada de aire fresco: un juego que no exige destrucciones, sino tan sólo maestría con las corrientes térmicas, el timón y el aterrizaje.

VAMOS POR LOS AIRES

Si has jugado con el *Pilotwings* en la N64, este juego te parecerá una réplica casi exacta (aunque inferior). Puedes elegir entre diversos aeroplanos y se te imponen tareas como alcanzar blancos suspendidos en el aire, recoger cargamento y aterrizar sobre trenes en movimiento. Otros elementos se añaden a la mezcla: desagradables corrientes termales que afectan a tu vuelo y te desvían de tu curso. También tienes que dominar la válvu-

FICHA

- **DESARROLLADOR** Cross
- **EDITOR** Sony
- **GÉNERO** Simulador de vuelo
- **PRECIO** 9.990 pesetas
- **IDIOMA** Castellano
- **INFO** DualShock 2, Memory Card



DETALLES

- 11 aeroplanos, vehículos secretos como girocópteros y OVNIs dorados y plateados.
- 12 misiones de aventura, 10 escenarios para hacer piruetas y nueve escenarios con Dianas.
- Modo de Vuelo Libre que te permite ir a donde tú quieras... bueno, casi.

MOMENTO CUMBRE

Tienes que avanzar por ese desfiladero con la finura de un papel de fumar y sin arrugarte. Perfecto. Son estas pruebas las que han hecho que nos entusiasmáramos con este juego.



¡PLATO VA! Puedes desbloquear el OVNI secreto "dorado" al conseguir oro en todas las misiones del modo Diana. También hay uno de plata...

la de aceleración: si te excedes, perderás el control del aparato, y si te frenas demasiado, puede que te estrelles contra el suelo. En tal caso, el juego habrá terminado.

Las misiones básicas de *Sky Odyssey* son muy simples. Los objetivos aparecen en un radar, en el extremo superior izquierdo de la pantalla, y así sabes en todo momento en qué dirección tienes que moverte. Las metas del juego apenas se apartan del tema central de dar en el blanco. Los obstáculos se hallan en el entorno y en la manera como éste afecta a tu aparato. Algunos blancos se encuentran en angostos cañones. Otros los verás a lo lejos, mucho más abajo, en el momento de sortear la cresta de un cerro. Los límites de tiempo te impiden entretenerte demasiado, así que el verdadero reto consiste en localizar los objetivos... y volver atrás si no logras alcanzarlos.

La tarea se complica (esta vez, de manera no intencionada) por los lamentables gráficos del juego. Tiene escenarios pobres y repetitivos que dificultan la descripción de las áreas y, lo que es aún más significativo, la niebla que tienes constantemente ante ti te oculta los objetivos y los accidentes gráficos de referencia hasta que los tienes delante... o detrás, fuera del campo de visión. Por fortuna, esto no afecta mucho al juego porque, tan pronto como te familiarizas con el radar y los entornos, puedes ir al objetivo sin fijarte mucho en el paisaje. Pero, al principio, este defecto crea confusión y, cuando pilotas un avión más rápido, viajas a tal velocidad que apenas ves nada, aparte de bruma. El último nivel es el mejor ejemplo de estas limitaciones. Pero lo que más nos decepcionó son los gráficos *en sí*. Los hemos visto mejores en los primeros tiempos de la PSone. De verdad, esto es muy pobre.

DETALLES

Los desarrolladores, Cross, son unos perfectos desconocidos incluso en su país, Japón. De hecho, no tienen sede web ni modo de contacto y en su currículum on-line no se menciona ningún juego. Por ello, es impresionante que hayan creado un título como Sky Odyssey.

DÉJATE LLEVAR

Pero, si prescindimos de los gráficos, no sólo deficientes, sino que en ocasiones llegan a confundir, lo que queda es excelente. Este juego recrea maravillosamente la sensación de vuelo. La sencillez de los objetivos te permite arrellanarte en el asiento, relajarte y echar a volar... sensaciones todas ellas inusuales en la PS2. Los mejores momentos del juego son aquellos en los que no haces nada. El modo Vuelo Libre ni siquiera te impone ninguna misión, mientras que el modo de piruetas consiste en trazar figuras en el aire con la estela del aeroplano.

"ESTE JUEGO RECREA MARAVILLOSAMENTE LA SENSACIÓN DE VUELO. LA SENCILLEZ DE LOS OBJETIVOS TE PERMITE ARRELLANARTE EN EL ASIENTO, RELAJARTE Y ECHAR A VOLAR"



¡POR FIN! Después de los primeros y monótonos paisajes, encuentras ciudades y vestigios de civilizaciones antiguas.

Los chicos de Cross han prescindido de elementos tan habituales como las áreas de exploración secretas y minijuegos (así, por ejemplo, se echan mucho de menos en Vuelo Libre) y, por ello —y por la falta de inventiva— no puede compararse en absoluto con *Pilotwings*.

Se trata de un juego ameno, un intento valeroso de hacer algo distinto con la PS2 y, aunque no vaya a gustar a todo el mundo, es diferente y, precisamente por ello, estupendo.

EN PICADO

Los tres modos tienen mucho en común, porque las distintas misiones tienden a solaparse. Puede que Vuelo Libre sea el más interesante, porque te permite explorar los paisajes a tu gusto. Si los escenarios no fueran tan pobres...

AVENTURA: Tienes que completar 12 misiones de búsqueda y recogida.



DIANA: Pilota contra blancos numerados. Pero no por su orden lógico.

PIRUETAS: Has de crear figuras en el cielo con el humo de los tubos de escape. Aquí perfeccionamos el arte del triángulo.

NUESTRO RANKING

1 **FANTAVISION**
Una exhibición de fuegos artificiales extraña, pero estupenda. El cerebro avanza al ralentí por sus demoníacos puzzles.

2 **SKY ODYSSEY**
El equivalente en videojuego del spray con el que te rocían la muela antes de extraértela.

3 **AQUAAQUA**
Un Tetris subacuático que tiene su gracia una vez aceptas que no puede compararse con el original.

PLAY2 VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ adictivo. Crea una magnífica sensación de vuelo.
- ¿Dónde están las escalas en el vuelo, los secretos y los minijuegos?

GRÁFICOS
+ Lo más destacable es el diseño de los aviones.
- Pésimas texturas. El nivel de niebla es inaceptable.

SONIDO
+ Musiquilla, ruidos de motores, banda sonora muy sólida...
- ...sólida, pero no especial.

DURABILIDAD
+ Las misiones son difíciles. Cada uno de los modos ofrece algo nuevo.
- El modo Aventura, que es el principal, podría ofrecer más.

EN RESUMEN
Sky Odyssey **es una excepción en la PS2: un juego que prácticamente carece de acción. Por este solo motivo merece la pena que lo pruebes.**

84

DIFERENTE

¡ESTO ES VIDA! Un día soleado, una brisa marina te acaricia el rostro y lo único que debes hacer es jugar a golf. Mmm... ¡perfecto!





DISPONIBLE SÍ

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

El mejor jugador del mundo pone nombre a este juego. ¿Será Tiger Woods tan infalible en la pantalla como lo es en el campo de golf?



TERRENO ARENOSO: Los búnkeres no son tan terribles como parecen. No te quedarás atascado.

Sin lugar a dudas, Tiger Woods es capaz de hacer auténticas virguerías con una pelota de golf y, ahora, EA, con la licencia oficial, te brinda la oportunidad de emular al mayor golfista de todos los tiempos. Sin embargo, el golf no es un deporte que arrastre a las masas en nuestro país a no ser que tu cuenta corriente tenga varios pares de ceros. Aun así, este título merece la pena.

Para empezar, se ha eliminado el sistema tradicional de triple pulsación. En vez de demostrar tu poder y tu precisión en el campo de juego con pulsaciones sincronizadas de los botones, iniciarás tu swing tirando hacia atrás de tu stick analógico, para después moverlo hacia adelante cuando creas que has conseguido la fuerza necesaria para el lanza-

"*TIGER WOODS PGA TOUR 2001* RECREA A LA PERFECCIÓN LA INTENSA ATMÓSFERA QUE SE VIVE EN UNA COMPETICIÓN REAL DE GOLF"

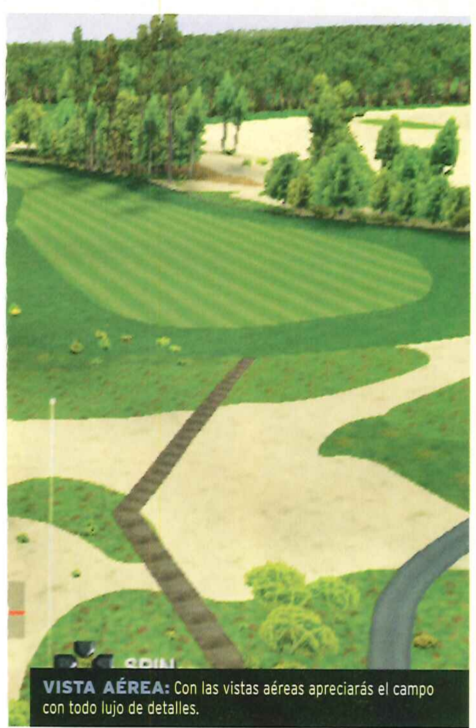
FICHA

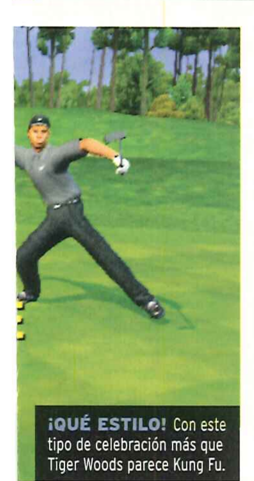
- **DESARROLLADOR** Electronic Arts
- **EDITOR** Electronic Arts
- **GÉNERO** Simulador de golf
- **PRECIO** 10.990 pesetas
- **IDIOMA** Inglés
- **INFO** 1-4 jugadores, MultiTap 2, DualShock 2, Memory Card

PlayStation 2 — TIGER WOODS PGA TOUR 2001

DETALLES

- Capturas de movimiento de seis golfistas: Mark Calcavecchia, Stewart Cink, Robert Damron, Brad Faxon, Justin Leonard y Tiger Woods.
- Tres torneos.
- Cinco modos: Skins, Match Play, Práctica, Stroke Play y Torneo.


VISTA AÉREA: Con las vistas aéreas apreciarás el campo con todo lujo de detalles.


¡QUÉ ESTILO! Con este tipo de celebración más que Tiger Woods parece Kung Fu.

miento. Para mantener la sensación de uniformidad, deberás mover el stick hacia la derecha o la izquierda con lo que o golpeas o le das oblicuamente a la pelota. Te parecerá que por fin y por vez primera empiezas a jugar a golf en vez darle sistemáticamente a los botones sin cesar. Enseguida te harás con el sistema; se trata de ir calibrando las opciones mientras juegas.

De la misma forma, el sistema de control de la dirección de la pelota también se ha cambiado, aunque no con tanto éxito. Tradicionalmente, decidías la dirección de tu lanzamiento antes de efectuarlo. En esta nueva entrega, en cambio, ajustarás la trayectoria de la pelota mientras esté en el aire con el D-pad. Este tipo de control se ajusta a la perfección a juegos con un ritmo acelerado como puede ser *ISS*, pero en *Tiger Woods PGA Tour 2001* es un tanto repetitivo ya que el golf es un juego con un ritmo más sosegado. Otro aspecto ingenioso del juego es el "empujoncito": si la pelota va a parar a muy poca distancia del hoyo, pulsa ⊗ y automáticamente la meterás dentro, acabando con cualquier sensación de impotencia al ver la pelota a pocos centímetros del hoyo.

En cuanto al ambiente, *Tiger Woods PGA Tour 2001* recrea a la perfección la intensa atmósfera que se vive en una competición de similares características. El sonido proviene del entorno: gorjeos de pája-


AMOR AL GOLF: Toma nota de los golfistas arrodillados y preocupados por conseguir una buen jugada. Aunque ralentice el ritmo del juego, es todo un detallazo.



POR AQUÍ, MEJOR: Con los botones laterales puedes girar la cámara para conseguir una mejor visión de tu jugada.

ros, el sonido de las olas que rompen en la playa, aplausos de cortesía que acompañan a cada lanzamiento o las protestas de un reducido grupo. El comentarista susurra para no distraer tu atención y, en alguna ocasión, el golfista grita llevado por la emoción. Por otro lado, los gráficos no contienen tantos detalles. Las hojas de los árboles caen cuando les alcanza una pelota, pero daría más sensación de realismo si el agua se moviera o si la arena te salpicara. La funciones de repetición dejan mucho que desear; si después de un lanzamiento pulsas ⊡ accederás a diferentes ángulos de visión, pero no tiene nada que ver con el pulcro control de *NBA Live*. No estaría de más poder observar el hoyo de cerca desde el green.

SEAMOS REALISTAS

Aunque sea uno de los juegos de golf más reales, la licencia de EA no deja de tener puntos débiles. En el modo multijugador, alguno de vosotros tendrá que ser una de las caras conocidas en el mundo del golf como Brad Faxon o Stewart Cink, pero no te sonarán si no eres un fanático de este deporte. También se echa en falta una opción para poder jugar con los clásicos (que sí ofrecía *Knockout Kings*) como Seberiano Ballesteros. Por último, es sorprendente la escasez de campos, que provoca que jugar los 72 hoyos no te lleve más de dos horas.

Por sí solo, *Tiger Woods PGA Tour 2001* es algo más que un reto personal. Los oponentes derrochan su ingenio de tal forma que parecen humanos. Por un lado, se pasarán de largo y se encallarán en búnkeres con una frecuencia muy similar a la tuya. Pero, por otro lado, serán capaces de conseguir lanzamientos magníficos, cosa que mantendrá el interés.

Los modos Torneo y Stroke Play son muy entretenidos, mientras que el modo Escenario llega a aburrir (no te causará ninguna impresión saber que estás a un solo hoyo de ganar un millón de dólares si no es dinero de verdad). A la hora de jugar con los amigos, sin embargo, el modo Skin es el ideal. Te mantiene en tensión en todo momento gracias a su control en tiempo real, especialmente cuando vais empate y hay en juego una importante suma de dinero. Además, resulta ideal para relajarse después de una intensa partida de *Tekken*.

Un simulador de deporte más que digno ideal para los poco aficionados a las emociones fuertes.

MOMENTO CUMBRE

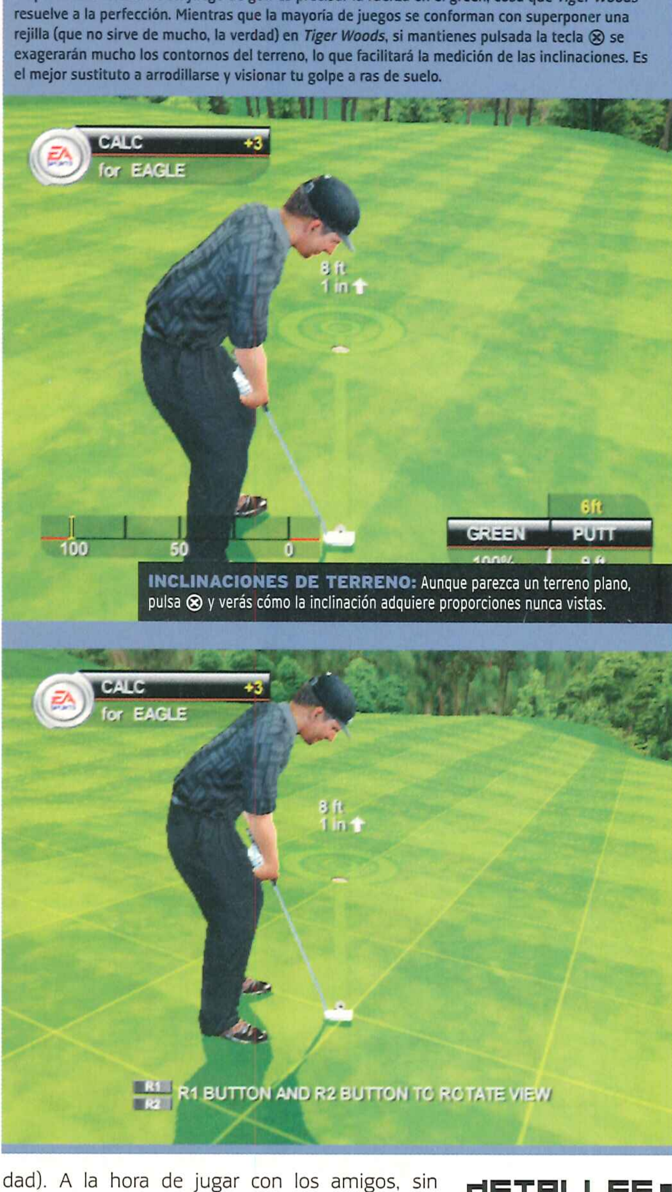


Estáis empatados en las dos últimas vueltas. Tu rival da por hecho que los 200.000 dólares son suyos. Entonces tú consigues un fantástico golpe en una pendiente para luego realizar un birdie y hacerte con el partido.



TERRENO ARISCO

La parte más hosca de un juego de golf es precisar la fuerza en el green, cosa que *Tiger Woods* resuelve a la perfección. Mientras que la mayoría de juegos se conforman con superponer una rejilla (que no sirve de mucho, la verdad) en *Tiger Woods*, si mantienes pulsada la tecla ⊗ se exagerarán mucho los contornos del terreno, lo que facilitará la medición de las inclinaciones. Es el mejor sustituto a arrodillarse y visionar tu golpe a ras de suelo.



INCLINACIONES DE TERRENO: Aunque parezca un terreno plano, pulsa ⊗ y verás cómo la inclinación adquiere proporciones nunca vistas.

DETALLES

La revista americana POV ha estimado las ganancias de Tiger Woods al final de su carrera en 2,3 billones de dólares. Esta suma de dinero es cuatro veces mayor que el producto interior bruto de Liechtenstein.

NUESTRO RANKING

1. **TIGER WOODS PGA TOUR 2001** No es perfecto, pero es una buena manera de pasar el domingo por la tarde.
2. **EVERYBODY'S GOLF 2** El mejor juego de golf de la PSone, aunque está un poco desfasado.
3. **POOL MASTER** No es golf, pero encaja con la idea de juego relajante.

PLAY2 OBSESIÓN VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Ingenioso y funcional sistema de control.
- El control de la dirección post-disparo no es muy adecuado.

GRÁFICOS
+ Golfistas repletos de detalles. Fíjate en sus zapatos.
- Hubiese estado bien la presencia de espectadores.

SONIDO
+ Silbidos, golpazos y tímidos aplausos. Encantador.
- La introducción se podría haber eludido.

DURABILIDAD
+ Solo es todo un reto. Con más jugadores se vuelve muy competitivo.
- ¿Tres torneos? Demasiado corto.

EN RESUMEN
Tiger Woods consigue captar a la perfección todo el sentimiento y la emoción del golf. Es una lástima que no haya más niveles o más personajes.

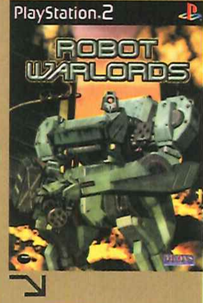
77

RELAJANTE

RECOMPENSAS
Por cada misión que completes recibirás, como premio, un arma nueva. Se agradece.

FICHA

- **DESARROLLADOR** DaZZ
- **EDITOR** Acclaim
- **GÉNERO** Estrategia mech
- **PRECIO** 7.990 pesetas
- **IDIOMA** Inglés
- **INFO** 1-2 Jugadores, Memory Card, DualShock 2



DETALLES

- Más de ocho personajes jugables, aunque sólo cuatro pueden pertenecer a tu equipo.
- Un convoy cargado con arsenal pesado que incluye el mortífero GG-080 y el devastador RL-M1.

DISPONIBLE SÍ

ROBOT WARLORDS

Más aventuras con sabor japonés para los fanáticos de los robots de combate. ¿Podrá *Robot Warlords* con *Z.O.E.*, la bestia mecánica de Konami?

En su papel de director de *Front Mission 3*, Toshiro Tsuchida tenía la sartén por el mango con el arte de los *mechs*: selecciona tu modo de ataque, dispara sin contemplaciones, mira cómo aumenta tu puntuación y dirígete al siguiente objetivo.

Es por eso que, estando ante un título con influencia directa de las series de Square basadas en robots, esperas algo igual de impresionante; sobre todo teniendo en cuenta la potencia que ofrece la PS2. Por desgracia, *Robot Warlords* se queda corto.

Aunque la ciudad de Tokio está representada en todo su detalle y se han mantenido perfectamente todas las escalas, los gráficos no te dejarán con la boca abierta. Las secuencias animadas son lentas y engorrosas y la cámara abusa tanto del efecto borroso que daña la vista. Pero el aspecto no lo es todo, e incluso el robot con la pinta más desaliñada puede sorprenderte con un razonable nivel de jugabilidad. Tal es el caso de *Robot Warlords*.

ACCIÓN A RAS DE SUELO

Los Bullets, tu equipo de *mechs*, posee un abanico de opciones para organizarse y planear las tácticas con lo que te deja vía libre para crear sublimes estrategias (te avisamos de que estás ante un juego de estrategia por turnos y no ante un *shoot 'em up*). Para que te hagas una idea, podrás provocar una humareda para ocultar la línea de fuego al enemigo y así batirte en retirada o, por otro lado, puedes permanecer en tierra y cubrir a tus unidades en caso de iniciarse un combate. Estos son aspectos creados con gran astucia, pero es una lástima que estos toques de ingenio queden ocultos por culpa de un diseño de niveles demasiado limitado. En *Robot Warlords* toda la acción transcurre a ras de suelo, mientras que en *Front Mission 3* ocurría todo lo contrario: podías acceder a los tejados.

Las secuencias animadas son lentas y un tanto pesadas lo que no se traduce en una acción implacable por mucho que tus órdenes sean de lo más complejas. Y si nos centramos en el laberinto de informaciones que aparecen en la pantalla, descifrar jeroglíficos hubiera sido más fácil y rápido.

CUERPO A CUERPO

En uno de los pocos aspectos en los que *Robot Warlords* realmente rompe con las típicas fórmulas de estrategia *mech* es con la inclusión de enfrentamientos cuerpo a cuerpo de dos jugadores. ¿Es ésta una táctica de DaZZ para darnos a conocer su alto grado de imaginación? Creemos que no, ya que si cada equipo se compone de sólo cuatro Bullets, el juego no se presta a este tipo de confrontaciones.

No es que nos disguste del todo el juego, sólo que puedes encontrar Front Mission 3 *en la PSone a mitad de precio.*

DETALLES

A pesar de apañárselas bien con los robots, los chicos de DaZZ son también responsables de *Lake Masters EX*, un juego de pesca virtual que saldrá próximamente para PS2 en Japón.



EL ZORRO DEL DESIERTO: Te llevará un tiempo entrar en la dinámica del juego, pero los resultados serán visibles.

NUESTRO RANKING

1. **RING OF RED** Ya hemos probado la versión japonesa de este juego y estamos ansiosos por tener entre las manos la española.
2. **FRONT MISSION 3** No es tan bueno como nos gustaría, pero aun así irradia una gran inventiva y una estrategia bien estudiada.
3. **ROBOT WARLORDS** Sin lugar a dudas, decepciona en muchos aspectos.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

JUGABILIDAD
+ Tácticas decentes y cantidad de armas.
- Todo el juego queda reducido al asfalto. Un pelín rebuscado.

GRÁFICOS
+ Menús organizados e impresionantes recreaciones de Tokio.
- Falta de detalles en los mechs.

SONIDO
+ La banda sonora es agradable y los sonidos satisfactorios.
- El ruido de los pesados pies de los mechs te volverá loco.

DURABILIDAD
+ Se las apaña para incluir muchas cosas.
- El modo de dos jugadores no añade nada nuevo.

EN RESUMEN
Un juego carente de originalidad que incluye suficientes tácticas para divertirte, pero que no llega a satisfacer a los fans más exigentes.

54

CORROSIVO

DVD

DETALLES DEL DVD VIDEO

1 DVD significa "Disco Digital Versátil".
2 Un disco DVD ofrece el doble de resolución de imagen que una cinta de vídeo VHS.
3 El DVD reproduce la película en formato widescreen (panorámico).
4 Reproduce, asimismo, los sonidos DTS y Dolby Digital Surround, como en el cine.
5 Aunque los visiones muchas veces, los discos DVD no pierden calidad.
6 Los reproductores DVD son compatibles con los formatos CD-Audio y Vídeo CD.
7 Los vídeos DVD españoles funcionan bajo el código regional 2.

PEOR... IMPOSIBLE: Ni la colaboración del mismísimo Tom Cruise fue suficiente para reanimar una secuela que prometía mucho.

DISPONIBLE SÍ

M:I-2

La secuela de la misión más difícil de todo el cine de acción. John Woo encarga un nuevo cometido a Tom Cruise.

REPARTO Tom Cruise, Thandie Newton, Dougray Scott, Ving Rhames, Anthony Hophins
DIRECTOR John Woo
CALIFICACIÓN POR EDADES 15
PRECIO 4.495 pesetas



Hablando de buen cine, los meses de verano son, por tradición, los que más decepcionan. Nos bombardean con películas comerciales que arrasan en taquilla y en las que Hollywood, la meca del cine, derrocha presupuestos millonarios para asegurarse de que no faltan efectos de alta tecnología ni las grandes estrellas como protagonistas. Pero ¿qué es lo que ciertamente consiguen? Títulos como *El Mundo Perdido*, *Batman y Robin*, *Twister* o *Wild, Wild West*. Tomando como referente el "gran acontecimiento" cinematográfico del verano de 2000, *M:I-2*, quizá es hora de recordar que una sobrecarga de explosiones y actores famosos no puede compensar un guión de poca calidad.

ACCIÓN CERO

Si decides revisitar esta peli tras su lanzamiento en DVD, te darás cuenta de que todo en ella es más de lo mismo, pura fórmula hollywoodiense. Con su virtuosa interpretación en *Magnolia*, Tom Cruise había conmovido a los críticos de todo el mundo y éste aprovechó este nuevo influjo de credibilidad para inyectar un poco de calor emocional a un género tradicionalmente frívolo. Mientras tanto, John Woo batía récords de taquilla en Hollywood con *Cara a Cara* (una película de acción hecha con mucha cabeza y mucho corazón). Y todo esto en un año en el que *The Matrix* revolucionaba el género de acción con unos brillantes efectos especiales. Pero a pesar de haber reunido dinero y talento, *M:I-2* no aportó nada nuevo. Quizá para evitar la enorme confusión que provocó en la audiencia la primera parte, obra de Brian de Palma.

El argumento de súper espías (un traidor psicopático pretende acabar con la humanidad usando un virus mortal para convertirse en el hombre más rico del mundo) está más que visto y el personaje de Cruise no evoluciona para nada a lo largo del film (compartiendo película con Thandie Newton podría haberse "desarrollado" más). Pero lo peor de todo son los errores argumentales que tiene la historia. Por ejemplo, ¿cómo se pueden mezclar las fallas con la Semana Santa sevillana? ¿O cómo puede ser creíble que una simple aplicación de una máscara de goma pueda transformar al enano de Tom Cruise en un hombre de dos metros de altura? ¿Acaso estamos siendo demasiado quisquillosos?

EL CULPABLE

Está claro que con el héroe de Hong Kong, John Woo, al mando todavía hay trozos de la película que merecen un aplauso. Las increíbles acrobacias de Cruise para entrar en el rascacielos recuerdan muchísimo a la escena de la primera parte en la que los espías se colaban para hacer de hackers, pero te mantiene en tensión. Al igual que la pelea final en la playa, con unos impecables movimientos de artes marciales.

Parece que Woo haya dirigido esta película con el piloto automático activado. El sello del director está por todas partes: dobles pistolas que acribillan a cualquiera a balazos, escenas coreográficas a cámara lenta, simbólicas palomas que revolotean entre explosiones y fuegos cruzados. En definitiva, todo. Aparte, el director admitió que le gustó *The Matrix* y, aunque es encomiable que no optase por copiarla de cabo a rabo (como sí hizo *Los Ángeles de Charlie*), como mínimo podría haber reconocido que representó un paso adelante en el género de acción. En comparación, *M:I-2* es una película de andar por casa y cualquiera de las secuencias de impacto podrían haberse realizado hace diez años.

Con todo, aún nos queda un consuelo. No es tan mala como *Wild, Wild West* o *Batman y Robin*, pero para un proyecto con tanto talento y que prometía tanto, el ser un poco mejor que la media no es suficiente. Seguramente, el fallo más atroz es que durante la primera hora no hay acción en el sentido más estricto de la palabra y que el guión, el argumento y los personajes no sean lo suficientemente buenos como para compensar lo anterior. M:I-2 sale malparada a la primera de turno. De nada sirven las espectaculares explosiones.

DETALLES

- Uno de los guionistas de M:I-2 fue Robert Towne (guionista de películas como Chinatown o Días de Trueno), aunque su nombre no sale en los títulos de crédito.
- Iko, Iko, la canción que suena cuando Cruise practica escalada en Australia, sonaba en los créditos de Rain Man, película igualmente protagonizada por Cruise.
- M:I-2 está repleta de errores: al final de la película la cicatriz en la mejilla de Tom Cruise desaparece durante una escena para luego volver en la siguiente.

NUESTRO RANKING

1 **GOLDENEYE:** Una aventura de un moderno espía que derrocha emoción por todos lados.
2 **MISSION: IMPOSSIBLE:** Una brillante aproximación a los espías con mucha más tensión que la secuela.
3 **M:I-2** Le falta acción, le falta espionaje y le sobra metraje.

PLAY2 OBSESSION VEREDICTO

EXTRAS
Secuencia de los títulos de crédito alternativa · Detrás de la misión: Cómo se hizo la película · Parodia de la entrega de premios de la cadena MTV · Videoclip de Metallica: I Disappear · Increíbles escenas de alto riesgo · Comentarios del director · DVD-ROM con un gran número de escenas extras, el making off, material que no se vio en la película y comentarios de director (aunque John Woo no se sincere y diga en qué falló...)

EN RESUMEN
La principal razón a la hora de comprar un DVD debe ser la película en sí y, en este caso, no es muy aconsejable.

76

DECEPCIONANTE

Kobal Collection/Boland, Jasin/ Paramount



› CONSEJOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PSO2

SIN SECRETOS

Tu dosis mensual de trucos para facilitarte el camino.

SMUGGLER'S RUN

No sabemos si te habrás percatado que, en función de la carga que lleves en tu vehículo, la policía te tratará de una forma u otra. De esta manera, cuando lo que transportes sea frágil, intentarán ingeniárselas para hacerte caer en una trampa preparada cuidadosamente, mientras que, cuando no sea así, cargarán contra ti con la única intención de hacerte chocar y volar en mil pedazos. Sea como sea, aquí tienes una serie de consejos que harán mucho más fácil la huida. Sin importar la fragilidad de la carga...

Invisibilidad
Pulsa R1 L1 L1 R2 L1 L1 L2
Coches más ligeros
Pulsa L1 R1 R1 L2 R2 R2
Aumenta el tiempo
Pulsa R1 L1 L2 R2 → → →
Reduce el tiempo
Pulsa R2 L1 L1 R1 ← ← ←
Sin gravedad
Pulsa R1 R2 R1 R2 ↑ ↑ ↑



¿DÓNDE LA COLOCO? Ahórrate las comidas de coco con nuestros códigos.

SUPER BUST-A-MOVE

A medida que avances en el juego, irás desbloqueando algunos extras, pero si esas bolas de colores pueden contigo y no encuentras la manera de hacerlas estallar, aquí tienes una forma rápida de conseguirlo todo de forma fácil.

Desbloquea nuevos niveles
Después de que el juego se cargue y aparezca en la pantalla el mensaje "Pulsa Start", introduce el siguiente código:
△ ← → △
Un icono aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla. Accederás a los niveles extra si seleccionas el modo Arcade.

Desbloquea nuevos personajes
Después de que el juego se cargue y aparezca en la pantalla el mensaje "Pulsa Start", introduce el siguiente código:
△ → ← △
Un icono aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.

UNREAL TOURNAMENT

Si te apasiona este juego pero los primeros niveles se te hacen demasiado fáciles y tediosos (al menos, es lo que nos pasa a nosotros), introduce los siguientes códigos para saltar directamente a la verdadera carnicería de los niveles posteriores.

Saltarse un nivel
Pausa el juego y pulsa ↑ ↓ ← → → ← ◎

Selecciona el nivel
Guarda tu partida y vuelve al menú principal. Selecciona la opción para volver a la partida, colócate sobre la partida guardada previamente y pulsa ↑ ↓ ↓ ↑ ← ↑ → ↓

También, si lo prefieres, puedes darte algo de ventaja en los enfrentamientos:



¿ERES MUY DURO? Si no es así, te aconsejamos que no te saltes los primeros niveles.

Invencibilidad
Pausa el juego y pulsa □ ◎ ← → ◎ □
Máxima munición
Pausa el juego y pulsa ← → ◎ ↘ ← →

TOP GEAR DARE DEVIL

Bonus escondidos
Choca siempre contra los escaparates de las tiendas que encuentres a lo largo de los niveles. Normalmente contienen bonus escondidos. Ten cuidado, no obstante, no vaya a ser que te estrelles contra un pilar.



ANTES O DESPUÉS: Decidas lo que decidas, nadie te librará de la lucha.

DYNASTY WARRIORS 2

Alternativa peligrosa
En el primer nivel, dirígete directamente hacia el sendero central del final en lugar de luchar contra los dos jefes. Si no te les apareces de repente, te bombardearán con rocas aplastantes y viento.



MÁS CORTO: Prueba nuestro atajo para reducir tu mejor tiempo en Meltdown.

TIMESPLITTERS

Técnica manual
Cuando estés luchando contra zombis, desactiva la opción de "autoapuntado" del menú de preferencias y activa, en cambio, la mira pulsando el botón L2. Ahora sólo tienes que apuntar a sus cuellos y hacer que sus cabezas vuelen por los aires.

SSX

Atajo subterráneo
En Merqury City Meltdown, sigue el sendero inferior que pasa por debajo de la autopista, entonces gira a la izquierda alrededor de la roca que hay al final para tomar un atajo que te llevará por una pista subterránea, pero vigila con los trenes que pasan...

›AFINA TUS PUÑOS

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Los calzones cortos no son siempre la vestimenta más adecuada para luchar. Descubre por qué con estos consejos...

Los días especiales son geniales. Algunos, como Navidad, suelen acabar con un empacho tremendo que te impide moverte del sofá mientras no paras de repetirte por qué te comiste el vigésimo sexto polvorón. Otros, en cambio, son un simple motivo de reunión familiar que acaban convirtiéndose en un tostón. Midway, en su intento de hacernos reír una y otra vez con su juego de boxeo, ha capturado toda la magia de esos días y la ha subido al ring. Lo único que tienes que hacer para activar estos trucos es entrar dentro del sistema de configuración de tu PS2, cambiar la fecha a una de las que aquí te indicamos (son del año pasado, pues fue entonces cuando apareció el juego) y disfrutar de los vestiditos de tus luchadores...

Halloween 10-31-2000
JR Flurry con traje de esqueleto
Navidad 12-25-2000
Selene Strike vestida de elfo y Rumbleman con traje de muñeco de nieve.
Año Nuevo 01-01-2000
Joey T vestido de gala.
Día de San Patricio 03-17-2000
El árbitro vestido con un traje típico irlandés.
Día de San Valentín 02-14-2000
Lulu Valentine con un traje muy sexy.
4 de julio 07-04-2000
GC Thunder vestido como el Tío Sam.
Pascua 04-23-2000
Mama Tua con un traje de chica Playboy.

LAS COSAS CLARAS

Puedes intentar acabar con todos tus adversarios luchando sin ningún tipo de técnica. Sin embargo, aunque te puede funcionar con algunos, encontrarás oponentes que te responderán haciéndote una cara nueva. Véngate de ellos con estos combos.

LEYENDA
AT: atrás
AD: adelante
AR: arriba
AB: abajo
PAI: puñetazo alto izquierdo
PAD: puñetazo alto derecho
PBI: puñetazo bajo izquierdo
PBD: puñetazo bajo derecho

AFRO THUNDER
Especiales
AT, AD + PAD
AT, AT, PAD, PAD
AT, AT, PAD



Combos
AB AD + PAD, PBD, PAI
PBD, PBD, PAD, PAD, PAD
AR, AB + PBI, PAD

ANGEL "RAGING" RIVERA
Especiales
AT, AD + PAD
AD, AT + PAI
AD, AT + PAI, PAD
AD, AT + PAI, PAI, PBI, PBD
Combos
AD + PAI, PAI, PBI
AR, AB + PBI, PBD, PAI

"BIG" WILLY JOHNSON
Especiales
AD, AD + PAD
AD, AD, AT + PAI
AR, AB + PAI o AB, AR + PAI
Combos
PAI, PAI, PAD, PAD
AD, AD, AT + PAI, PBI, PBD, PBI
(AR, AB + PAI o AB, AR + PAI)
entonces PAI, PAI, PAI, PAI

BORIS "THE BEAR" KNOKIMOV
Especiales
AD, AT + PAD
AD, AT + PAD, PBI
AT, AD + PBD
AR, AB + PBI o AB, AR + PBI
Combos
PAI, PAI, PAD
AD + PBI, PAD, PAI
AT, AD + PBD, PAI, PAI, PAD

BUTCHER BROWN
Especiales
AT, AD + PAD
AT + PAI
AT + PAI, PBD, PBI
AT, AD + PAD, PAI, PBD, PBI
Combos
AB, AD + PAD, PAD, PAD
PAD, PAI, PAI
AT + PAD, PAI

FREAK E DEKE
Especiales
AD, AD + PAD
AT, AD + PAD
Combos
PAI, PAD, PAD, PAD
AT + PAD, PAI, PAD

FREEDOM BROCK
Especiales
AD, AD + PBI
AD, AD + PAD
AT, AT + PAD
Combos
PAI, PAI
AR, AB + PAI, PBI, PAD
PAD, PBD, PBD

TENLO EN CUENTA: Tu barra de KO (la azul) debe estar cargada a tope para poder ejecutar los movimientos especiales y combos.


EN LOS HUESOS: Haz que JR Flurry tenga un aspecto mortífero.

GC THUNDER
Especiales
AD, AT + PAD
AD + PBI + PBD
AT, AD + PAI
Combos
PAI, PAI, PAD, PBD
AD + PBI + PBD, PAI, PAD
PAI, PBI, PBD, PBD

JET "IRON" CHIN
Especiales
AD, AT + PAD
AT, AD + PAI
AT + PAI
AT + PAI, PBI, PBD, PAD
Combos
AR, AB PAI, PAD, PBI, PAD
AD + PAI, PAI, PAI
AB AD + PAI, PBI, PAD

JOEY T
Especiales
AD, AD + PBD
AT, AT, AD + PBI
AT + PAI + PAD
Combos
PAD, PAI, PAI
AR, AB + PBD, PBI, PAD, PAD
AB AD + PAI, PAD

JOHNNY "BAD" BLOOD
Especiales
AT, AT, AD + PAI
AD + PAI + PAD
AT, AT, AD + PAD
Combos
AR, AB + PBD, PAI, PBD
AB AD + PAD, PAI
PAI, PAD

JR FLURRY
Especiales
AT, AD + PAD
AD, AT + PAI
AT + PAI
Combos
AD + PAI, PBI, PBI, PAI
AR, AB + PAI, PAD, PBI
PAD, PAD

LULU VALENTINE
Especiales
AT, AT, AD + PAD
AD + PAI + PAD
AD + PBI + PBD
Combos
PAI, PAD, PBD, PBD
AB AD + PAI, PAD
AD + PBI + PBD, PBD, PAD, PAD, PAI

MAMA TUA
Especiales
AD, AD + PAD
AT, AD + PBI
AT, AT + PAD
AT, AT, AD + PAD
Combos
PAI, PAI
AR, AB PAI, PBD

ROBOX RESE-4
Especiales
AT, AD + PAD
AD, AT + PAD
AD, AT + PAI
Combos
PAI, PAD, PAD
AR, AB + PBI, PBD, PAD

SELENE STRIKE
Especiales
AD, AD + PAD
AT, AT + PAD
AT, AD + PBD
Combos
PAI, PBD, PBI
AD, AD + PAD, PBD, PAI
AT, AT + PAD, PAD, PAD

WILD "STUBBY" CORLEY
Especiales
AD, AD + PAD
AD, AD + PBD
AT, AD + PAD
Combos
AB, AR PBD, PAI, PAD, PBI
PAI, PAD, PAD
AD, AD + PBD, PAI, PAD



No todo iban a ser chicas despampanantes mostrando sus encantos. También hay movimientos, trajes y áreas secretas. Y necesitas cierta habilidad para desbloquearlos.

- DESARROLLADOR Tecmo
- EDITOR Sony
- GÉNERO Beat'em up

PLAY2 OBSESION
GUÍA ESTRATÉGICA

DEL PRINCIPIO AL FIN

Cuentas con una selección de 12 personajes desde el principio del juego, cada uno con su propia historia y entre algunos de ellos existe, además, algún tipo de relación.

El modo Historia es el más adecuado en primer lugar, ya que te sirve para hacerte una idea de todo lo que te espera en *DOA2*.

VAMOS, ACÁBALO

Practica los movimientos de tu personaje porque, aunque la mayoría de ellos sean muy parecidos, tienen efectos diferentes. Lo que mejor resultado da, sin embargo, son los combos. Termina el modo Historia con el personaje de tu elección para vestirlo con su tercer atuendo; luego, sigue las instrucciones de la página 77 de esta guía para descubrir qué otros trajes esconden en el armario.

Cuando ya seas todo un experto en el modo Historia, pásate al modo Tag Team para tener el doble de diversión y el doble de combos. Intenta acabar los cinco niveles y descubre tus movimientos tag favoritos. No tienes por qué conformarte con el compañero asignado por defecto. Prueba combinaciones diferentes hasta encontrarle el socio adecuado.

SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

Si ya dominas el sistema de lucha, atrévete con el desafío que supone recoger ítems en el modo Supervivencia. Para conseguir los últimos atuendos de un personaje, tendrás que esforzarte. Es bastante difícil, pero las habilidades ganadas en Historia y Tag Team deberían valerte para superar la mitad, al menos, del modo. Mantente en guardia, pulsa siempre Arriba+Puñetazo+Patada para rematar al rival cuando esté en el suelo y, de paso, agarrar un ítem. Permanece atento y poco después te embolsarás los puntos y trajes. Tras toda esta práctica, estarás suficientemente preparado para desbloquear a Bayman, Tengu y la secuencia de créditos súper secreta...

¿POR DÓNDE TIRO?

Hay un montón de sitios en casi todos los niveles de los que podrás sacar ventaja, como las Zonas de Peligro, las cuales explotan cuando un oponente se estrella contra ellas. Comprueba dónde están colocados exactamente esos lugares especiales y no te olvides de que se puede arrojar al luchador rival desde los bordes visibles. Por cierto, Pradera y Miyama no tienen Zonas de Peligro...

PLAY2 ¡CONSEJO! LAS ZONAS DE PELIGRO SON ESENCIALES PARA DESBLOQUEAR ÍTEMS EN EL MODO SUPERVIVENCIA.



1 TORMENTA BLANCA

Hay dos maneras de llegar a los riachuelos de nieve derretida desde esta llanura helada. O bien ve hacia al extremo y lánzate por el precipicio, aunque el camino de vuelta es largo, o haz un montón de lanzamientos para provocar que el hielo se rompa.



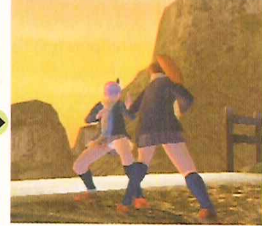



2 VALLE DE LA MUERTE

La caída desde la plataforma central no es muy alta, pero la Zona de Peligro está formada por la alambrada lateral y la valla del perímetro, las cuales están electrificadas. Por algo este lugar se llama Valle de la Muerte.







3 GRAN ÓPERA

Podrías pasarte toda la vida lanzando al rival desde un balcón en este nivel, algo genial para aquellos a quien les encanten las alturas. Tras tirarlo por el balcón a las escaleras de debajo, puedes repetir la acción desde el balcón situado allí.






4 TEMPLO DEL DEMONIO

Una secuencia de lo más espectacular: lanza al enemigo a través del rosetón de esta magnífica iglesia. Se pueden utilizar cualquiera de las cuatro vidrieras y todas ellas dan al patio. Allí, las columnas actúan de Zonas de Peligro.






5 ZONA PELIGROSA

A pesar del amenazador nombre, ésta es una arena bastante pequeña. Inicialmente no alcanzábamos a comprender para qué servían todas esas máquinas, pero ahora sabemos que las paredes son en realidad silos de misiles que explotan al más leve contacto. Por lo tanto, ésa es la Zona Peligrosa.









6 JARDÍN AÉREO

Otro nivel fantástico, en el que de nuevo se te permite patear al enemigo hasta hacerlo caer por la cornisa para que se estrelle contra el suelo. Puedes saltar desde las dos cascadas de agua, pero ten cuidado con las paredes.








7 ESPIRAL

Una "curva infinita" desde la cual puedes arrojar al oponente todas las veces que quieras, como en Jardín Aéreo o Gran Ópera. Aunque es un poco complicado, pues sólo es factible cuando los campos de energía parpadean antes de apagarse. Aparte de eso, estas barreras son una magnífica Zona de Peligro para que el rival rebote contra ellas.



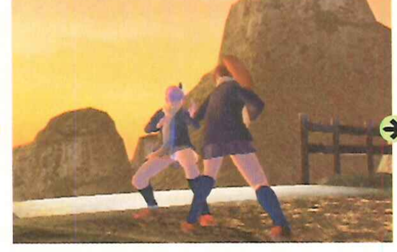




8 COLINAS DEL DRAGÓN

Hay varias "áreas arrojadizas". La primera de ellas es la azotea en la que empiezas la pelea. La siguiente es, o bien el edificio pequeño de la derecha (si tienes suerte), o el área vallada que hay debajo. Si desde allí tiras al rival por la ventana, irás a parar a la Sala del Dragón Dorado.






9 LABORATORIO BIOLÓGICO

El generador de electricidad es la única Zona de Peligro aquí (como Tina te demuestra hábilmente), mientras que los pilares y paredes van de maravilla para que el rival rebote contra ellos durante algún combo.







10 CARMESÍ

Sólo hay un punto para arrojar al oponente en este nivel urbano encantador y muy detallado: a través de la barandilla de la azotea. Abajo, te espera un nivel urbano de neón.







11 CASTILLO L

La caída es bastante insignificante, ya que el rival cae al suelo desde un simple escalón. Ni siquiera corre el riesgo de fracturarse la pierna.







12 BURAI ZENIN

Este nivel de nombre exótico tiene dos puntos de escape. El primero es a través de las puertas de madera y el segundo es la enorme grieta en el muro.



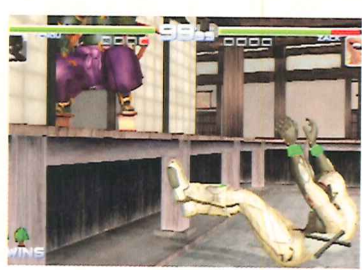




13 KOKU AN

Como era de esperar, esta tradicional casa japonesa te permite atravesar las paredes de papel o caer desde los peldaños poco altos.





ARENAS TAG

Deberás cambiar tu estilo de juego en las partidas Tag Team porque, como descubrirás, lo mejor es inmovilizar a un oponente en un rincón para evitar que pida el relevo. Los movimientos que aplicas infligen más daño si estrellas al luchador contra un muro.

1 ZONA PELIGROSA 2

Un espacio reducido, pero en el que todas las paredes (excepto la de barrotes) actúan como Zonas de Peligro contra las que chocar.





2 PANCRATIUM

Cada trozo del muro que rodea la arena es una Zona de Peligro mortal, aunque los pilares son de piedra.





3 OCTÁGONO D

No hay Zonas de Peligro ni caídas, tan sólo una alambrada contra la que machacar al oponente.





4 INFIERNO DE HIERRO

Una arena muy atractiva, con un montón de ingenios interesantes en funcionamiento al fondo. Pero, por desgracia, sólo sirven de adorno.





5 BLANCA

No hay mucho que destacar aquí. De las cinco arenas tag, sólo dos merecen la pena. Un poco decepcionante.





›CÓMO ACCEDER A LOS TRAJES OCULTOS

EL GUARDARROPÍA

El amplio vestuario que poseían todos los personajes del Dead or Alive original era un buen aliciente, aunque lo de embolsarse todos los atuendos se hacía un poco aburrido. Esta vez, es más difícil conseguir los trajes, y éstos son más selectos. Hay dos maneras de obtenerlos: siguiendo el camino de los expertos o bien insistiendo y jugando una y otra vez...

AYANE



T3 – Sólo lo vestirás si terminas el modo Historia. Vale cualquier nivel de dificultad.
T4 – Completa el modo Historia con las fijaciones por defecto y sin usar continues o completa el modo 5 veces (no importa la fijación).
T5 – Gana 1,5 millones de puntos en el modo Supervivencia con las fijaciones por defecto o superiores. Otra forma más sencilla es jugar como ella en cualquier modo más de 25 veces.
T6 – Completa más de 50 niveles del modo Supervivencia, en cualquier fijación. Si no lo consigues, juega con ella más de 50 veces en cualquier modo.
T7 – Acaba el modo Contrarreloj en menos de 4' 15" y en cualquier fijación. Si no puedes, juega como Ayane más de 100 veces.
T8 – Juega el modo Supervivencia en cualquier fijación hasta que consigas la Diadema. Si no, lucha como ella más de 200 veces.



BASS



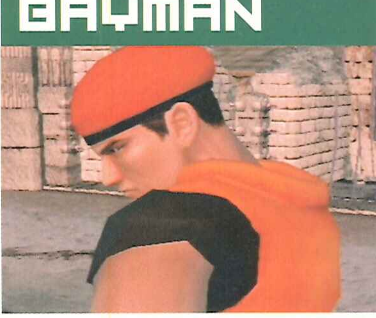


T3 – Completa el modo Historia en cualquier fijación.
T4 – Completa el modo Historia con las fijaciones predeterminadas y sin utilizar ningún continue o acábalo 5 veces.
T5 – Gana el Cinturón del Campeonato en el modo Supervivencia, no importa la fijación. Más fácil: juega como Bass más de 50 veces.

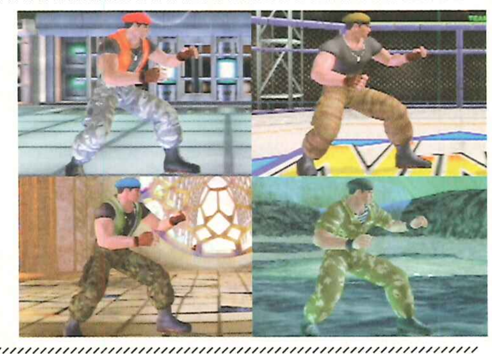


BAYMAN

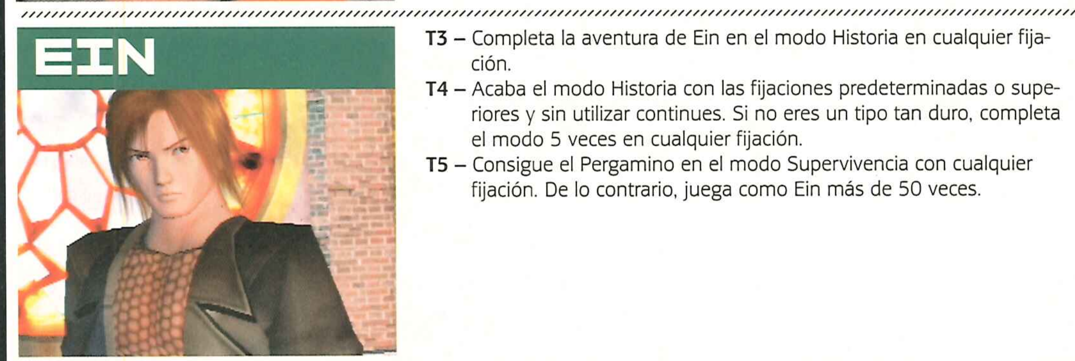




T3 – Juega como Bayman más de 10 veces.
T4 – Consigue el Misil de Bayman en el modo Supervivencia, jugando en cualquier fijación o lucha como él en más de 30 partidas.



EIN



T3 – Completa la aventura de Ein en el modo Historia en cualquier fijación.
T4 – Acaba el modo Historia con las fijaciones predeterminadas o superiores y sin utilizar continues. Si no eres un tipo tan duro, completa el modo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Consigue el Pergamino en el modo Supervivencia con cualquier fijación. De lo contrario, juega como Ein más de 50 veces.



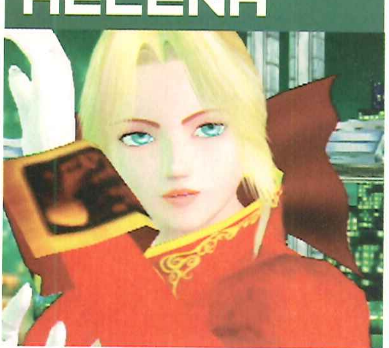
GEN FU



T3 – Termina el modo Historia en cualquier fijación.
T4 – Acaba el modo Historia sin continues y con las fijaciones predeterminadas. Tienes la alternativa de completarlo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Acumula un millón de puntos en el modo Supervivencia, utilizando las fijaciones por defecto o superiores. O, en vez de eso, juega como Gen más de 30 veces.
T6 – Gana 48 partidas en el modo Supervivencia con las fijaciones predeterminadas o superiores. Si no puedes, juega como él más de 75 veces.
T7 – Consigue el Contador Mah Jong en Supervivencia con cualquier fijación o juega como él más de 100 veces.



HELENA



T3 – Completa el modo Historia con cualquier fijación.
T4 – Termina el modo Historia sin continues y en las fijaciones predeterminadas, como mínimo. O complétalo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Juega el modo Supervivencia en las fijaciones predeterminadas o superiores y acumula 2 millones de puntos. Si no, siempre puedes luchar como ella más de 30 veces.
T6 – Marca menos de 4' 15" en Contrarreloj jugando, como mínimo, con las fijaciones por defecto. De lo contrario, juega como Helena más de 75 veces.
T7 – Consigue el Cohete en el modo Supervivencia, no importa la fijación. Si no, lucha como ella más de 150 veces.





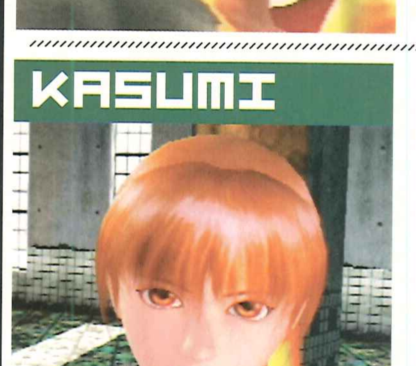


JANN LEE

T3 – Completa el modo Historia en cualquier fijación.
T4 – Termina el modo Historia con las fijaciones predeterminadas o superiores sin valerte de ningún continue. Como alternativa, complétalo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Gana un millón de puntos en el modo Supervivencia utilizando, como mínimo, las fijaciones por defecto. O juega con Jann más de 50 veces.
T6 – Consigue el Dragón en el modo Supervivencia con cualquier fijación o lucha como Jann Lee más de 100 veces.



KASUMI



T3 – Completa el modo Historia con Kasumi.
T4 – Acaba el modo Historia con las fijaciones predeterminadas –por lo menos- y sin la ayuda de continues. O bien termínalo 3 veces en cualquier fijación.
T5 – Completa el modo Historia otra vez con las fijaciones predeterminadas –como mínimo- y sin utilizar ningún continue. De lo contrario, acaba este mismo modo una quinta vez en cualquier fijación.
T6 – Gana 2 millones de puntos en el modo Supervivencia jugando con las fijaciones por defecto o superiores. También puedes luchar como ella más de 50 veces.
T7 – Acaba 50 niveles del modo Supervivencia con las fijaciones por defecto, como mínimo. O juega con Kasumi más de 100 veces.
T8 – Consigue la Cereza en el modo Supervivencia con cualquier fijación. O juega como ella más de 200 veces.

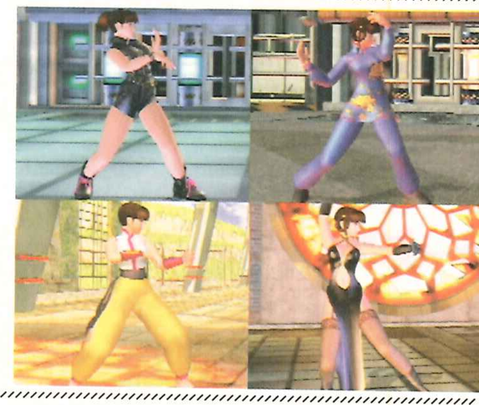




LEI FANG

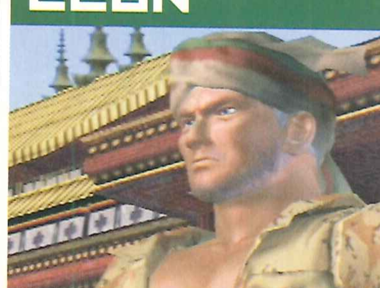


T3 – Completa el modo Historia una sola vez en cualquier fijación.
T4 – Termina el modo Historia con las fijaciones predeterminadas, como mínimo, y sin recurrir a continues. O acábalo 3 veces en cualquier fijación.
T5 – Gana un millón de puntos en el modo Supervivencia con las fijaciones por defecto. De lo contrario, completa el modo Historia 5 veces.
T6 – Finaliza el modo Tag Team con Lei Fang y Jann Lee vistiendo ambos su quinto traje. O juega como Lei más de 50 veces.
T7 – Marca un tiempo inferior a 4' 15" en el modo Contrarreloj con las fijaciones predeterminadas, como mínimo. Si no puedes, juega como Lei más de 100 veces.
T8 – Consigue el Pastel en el modo Supervivencia. Tienes la alternativa de luchar como ella más de 200 veces.

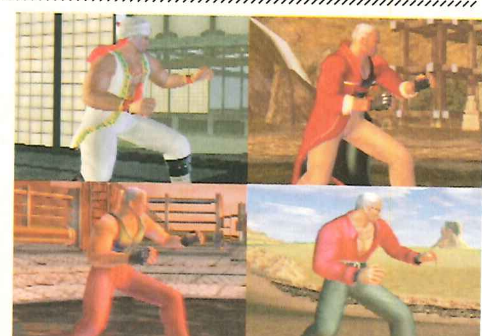




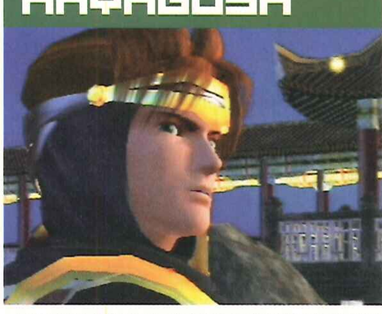
LEON



T3 – ¡Adivina! Tienes que finalizar el modo Historia una sola vez.
T4 – Completa el modo Historia con las fijaciones predeterminadas -como mínimo- y sin utilizar continues. O acábalo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Consigue el Misil jugando con Leon en el modo Supervivencia en cualquier fijación. O sácale a la palestra más de 50 veces.



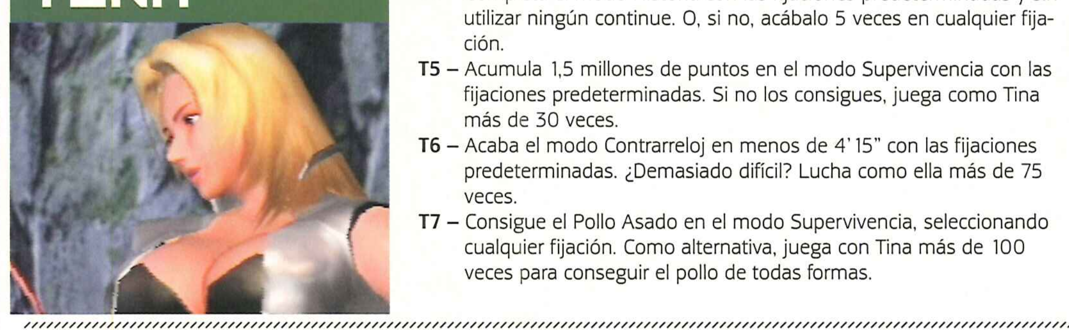
RYU HAYABUSA



T3 – Así es, acaba el modo Historia en cualquier fijación.
T4 – Completa el modo Historia con las fijaciones predeterminadas y sin utilizar ningún continue. O acábalo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Gana un millón de puntos en el modo Supervivencia con las fijaciones por defecto, como mínimo. De lo contrario, juega como Ryu más de 50 veces.
T6 – Consigue el Té Verde en el modo Supervivencia o juega con este luchador más de 100 veces.



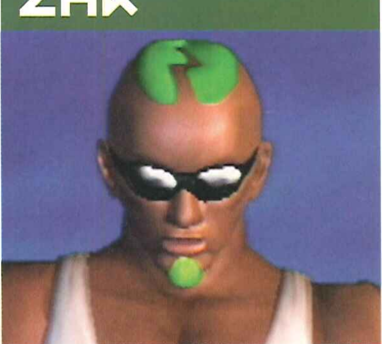
TINA



T3 – Finaliza el modo Historia en cualquier fijación.
T4 – Completa el modo Historia con las fijaciones predeterminadas y sin utilizar ningún continue. O, si no, acábalo 5 veces en cualquier fijación.
T5 – Acumula 1,5 millones de puntos en el modo Supervivencia con las fijaciones predeterminadas. Si no los consigues, juega como Tina más de 30 veces.
T6 – Acaba el modo Contrarreloj en menos de 4' 15" con las fijaciones predeterminadas. ¿Demasiado difícil? Lucha como ella más de 75 veces.
T7 – Consigue el Pollo Asado en el modo Supervivencia, seleccionando cualquier fijación. Como alternativa, juega con Tina más de 100 veces para conseguir el pollo de todas formas.



ZAK



T3 – ¿No te lo imaginas? Finaliza el modo Historia y ya está.
T4 – Acaba el modo Historia con las fijaciones predeterminadas y sin utilizar ningún continue. De lo contrario, completa la historia de Zak 6 veces en cualquier fijación.
T5 – Gana un millón de puntos en el modo Supervivencia con las fijaciones predeterminadas, como mínimo. O juega con él 50 veces.
T6 – Consigue el Postre en el modo Supervivencia, no importa la fijación. Si no, lucha con él más de 100 veces.

¿SORPRENDIDO DE VERME?

Al igual que con los trajes, hay dos maneras de conseguir los personajes secretos: la fácil y la difícil. Nosotros, por supuesto, nos complicamos la vida, porque nos encantan los desafíos.

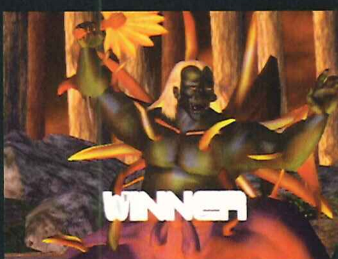
BAYMAN

Lo único que has de hacer es acabar el modo Historia 30 veces sin utilizar ninguna combinación de personajes. O bien tienes que completar el modo Historia con todos los personajes. Mira los trajes para este personaje en la sección "El guardarropía". Bayman juega exactamente igual que Leon, por eso es su compañero tag ideal.



TENGU

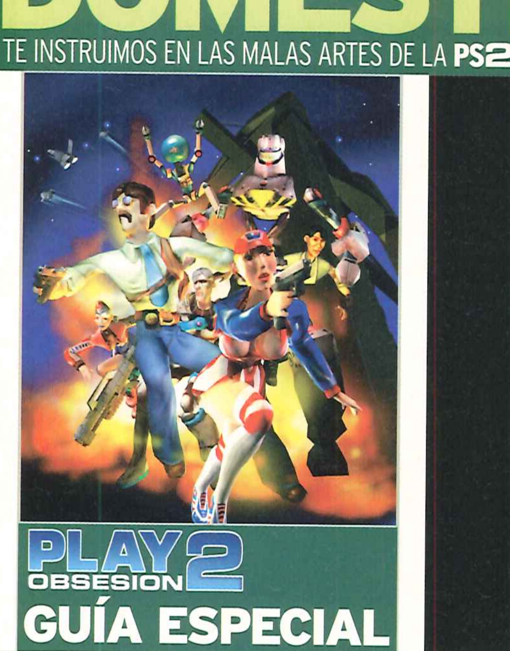
Juega más de 200 veces utilizando cualquier combinación de personajes o apuesta por lo difícil: recoge 10 Estrellas en el modo Supervivencia. Tengu tiene pinta de tener mal genio y de ser bastante duro, pero a la hora de la verdad no es tan intimidante. Aunque como jefe, tiene unos cuantos movimientos llamativos.



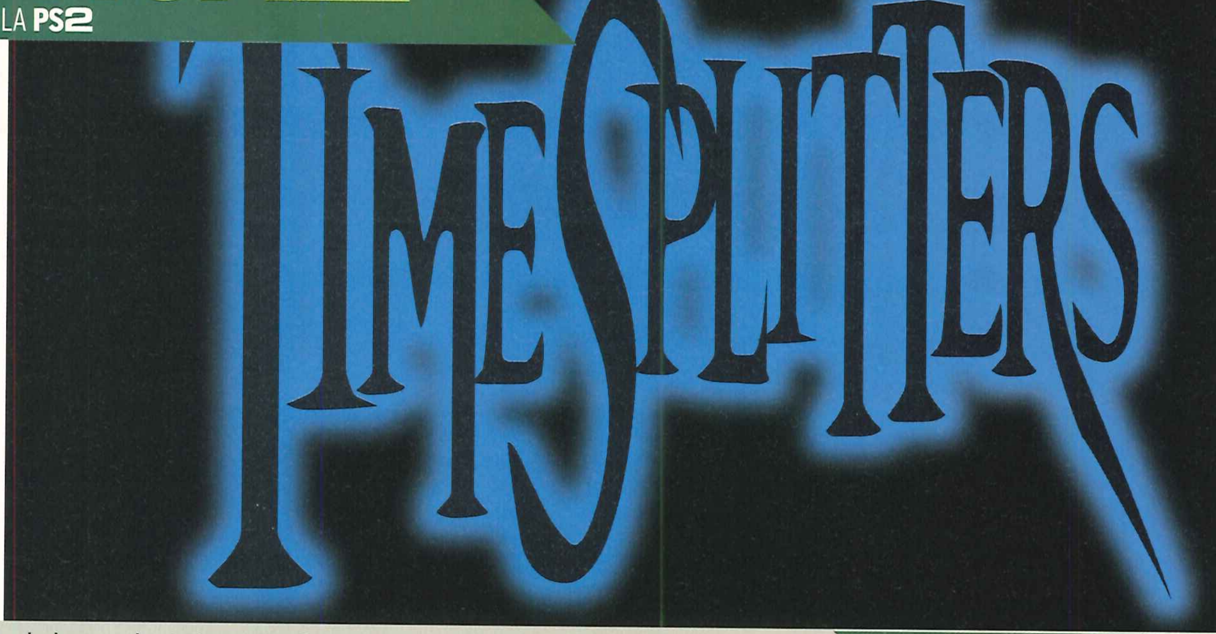


¡AÚN NO HAS VISTO NADA!

Hay una secuencia de créditos súper secreta y especial con música nueva en la que sale el equipo de desarrollo al completo de *Dead or Alive 2*. En ella también se incluyen banners de sitios en Internet. Para desbloquear la secuencia, tienes que acabar el juego con todos los personajes, incluidos los jefes, en el nivel de dificultad "Muy Difícil".



PLAY2 OBSESION
GUÍA ESPECIAL



¿Te repatea que los niveles del modo Historia favorezcan a los bots? Pues nada, crea tus propias arenas y véngate de esos zombis.

- DESARROLLADOR Free Radical Design
- EDITOR Proein
- GÉNERO Shooter en 1ª Persona

EN GENERAL

APRENDE DE LOS EXPERTOS

Free Radical suministra algunos modelos de mapas en el disco de *TimeSplitters*. Son un poco serpenteantes y demasiado grandes para un juego de acción, pero van muy bien para aprender a situar escaleras y salidas.

NO LO COMPLIQUES

Comprendemos tu delirio por llenar los niveles de sitios ocultos, pero tus colegas no lo apreciarán mucho si no paras de liquidarles con dobles Uzis que sólo tú sabes encontrar.

EXPERIMENTA CON LOS ESCENARIOS

Vale la pena poner las baldosas genéricas primero y, luego, irlas emparejando con los diversos escenarios, por las diferencias que presentan. El industrial, por ejemplo, ofrece más cobijo, ya que incluye muchos muros en ruinas tras los que esconderse.

Cuando llegues al punto de colocar las armas, deja la marcada como Pistola 5 en las posiciones más inaccesibles o peligrosas, pues es la más letal en los juegos de armas ya fijados. No te preocupes demasiado por la Pistola 1, ya que se trata del arma por defecto, con la que cada jugador empieza el juego.

HAZLO EMOCIONANTE

TimeSplitters no consiste en ahorrar munición, ni esconderse durante largo tiempo, ni salvarse para seguir luchando. Consiste en meterse en todas las peleas, en eliminar a quien se cruce en tu camino y en que te disparen por la espalda para luego volver al ataque a grito pelado, jurando vengarte de quien se atrevió a parar tu campaña homicida.

Siempre que los niveles que diseñes fomenten este estilo de juego, no importa si te sale un churro o una obra de arte.

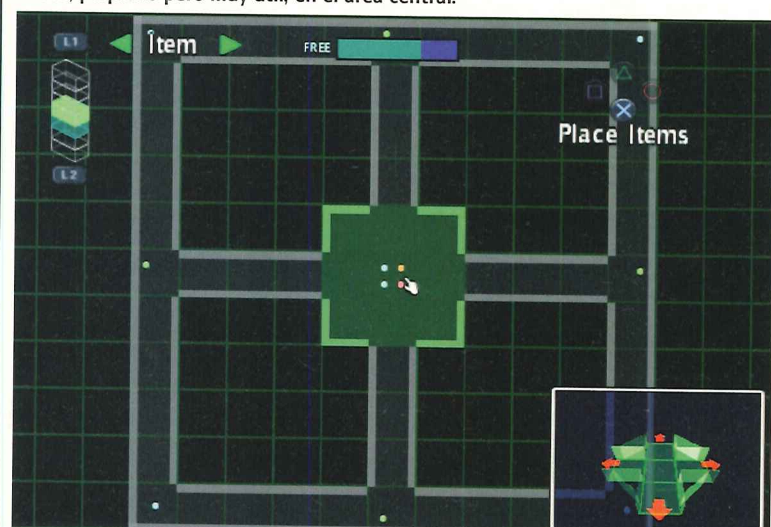
INTÉNTALO EN CASA...

Se acabó la teoría. Pasemos a la práctica. Como sabemos que querrás ponerte manos a la obra enseguida y empezar a disparar lo antes posible, en vez de mostrarte un amplio y extensible laberinto que tardaríamos años en explicarte, hemos condensado el refinado arte de la cartografía en una serie de niveles de práctica. Te darán una buena idea de cómo crear un área de juego y no te llevará mucho tiempo hacerlos. A partir de ahí, intenta posibilidades diferentes y mira qué efectos conllevan esos cambios.

> DE ESTILO GÓTICO

LA VENTANA

Un nivel táctico, pero que es relativamente fácil de construir. Empieza con la encrucijada del centro y luego añade los pasillos hacia el exterior. Tu objetivo es lograr el efecto que aquí te mostramos. Utiliza el escenario Gótico, el cual proporciona un hueco, pequeño pero muy útil, en el área central.





AMBICIOSOS: Es fácil sorprender por la espalda a quien se apresura hacia el alijo central. 14



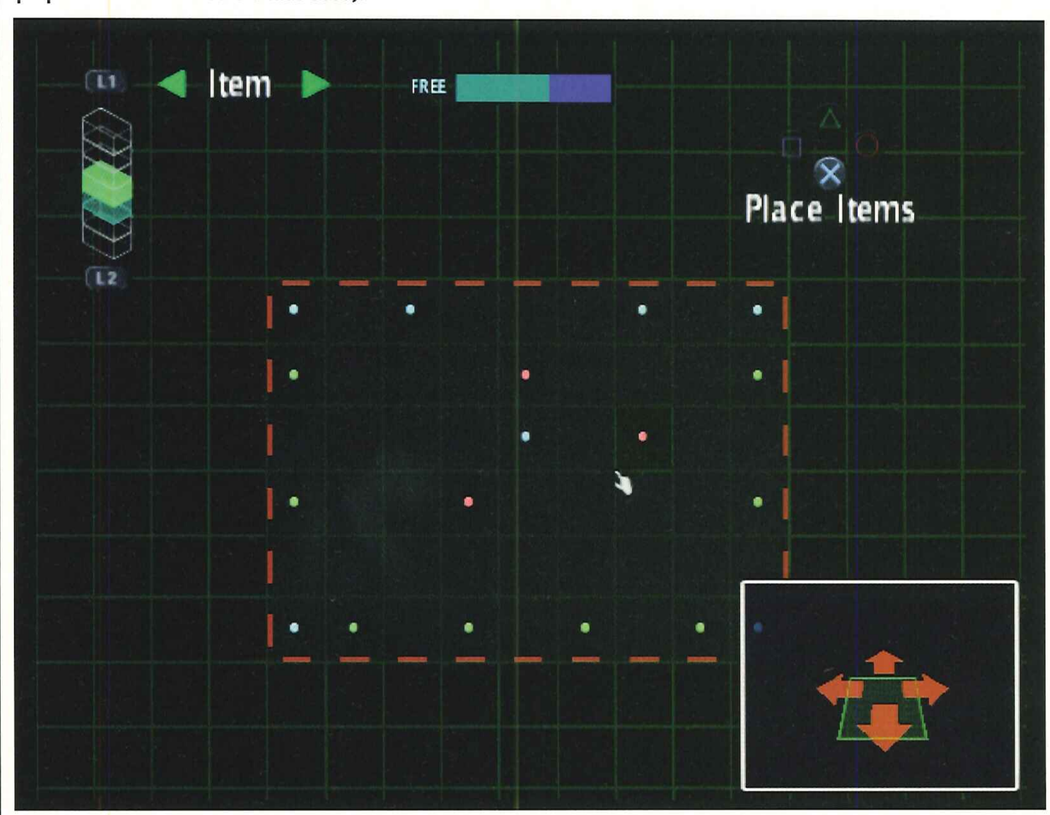
ECHAR HUMO: El nivel tal como debería ser: ajetreado y lleno de humo, explosiones y disparos. 8

1. **Ítems:** Son lo más importante. Los puntos de inicio van situados en las esquinas y se han de colocar armas de buen calibre esparcidas por los pasillos. Los lanzacohetes son ideales para este tipo de nivel cerrado, por eso se han de dejar justo en el centro, acompañados por un único contenedor de salud.
2. **Iluminación:** La sección central ha de estar muy iluminada, mientras que los pasillos han de quedar más oscuros, con una luz de tono azul o parpadeante, si te sientes especialmente vengativo. La idea es muy sencilla: que cualquier persona situada en el medio se sienta totalmente vulnerable.
3. **Efecto:** Éste es un nivel bastante sencillo, pero ilustra muy bien el punto clave del diseño de niveles: "a grandes riesgos, grandes recompensas". Todo aquel que se adentre en el área central se juega la vida, ya que queda expuesto al fuego enemigo que proviene de todas las direcciones. Pero todo hay que decirlo, si sabe esquivar bien y cuenta con la ayuda de algunos cohetes estratégicamente situados, es posible que gane la partida.

> ESTUPENDO PARA SER EXTERMINADO

CLUB SPLITTERS

Éste es fácil. Utiliza la baldosa más pequeña (la que tiene una salida en cada pared) y transfórmala en un gran rectángulo. En vez de crear un espacio abierto que resulta incómodo, tendrás una sala amplia llena de pilares. Usa el escenario que prefieras (Industrial da al nivel una sensación de transgresión, mientras que Virtual proporciona una atmósfera más sosa).

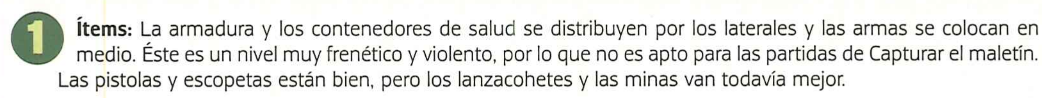




LUMINOTECNIA: Aquí tenemos un diseño psicodélico. Quizá prefieras algo más suave, como cuadros de un solo color.

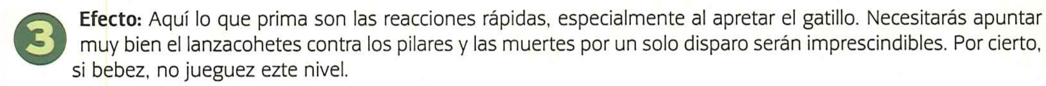


LUZ AMBIENTAL: El color ayuda a que un área parezca más frenética que otra.

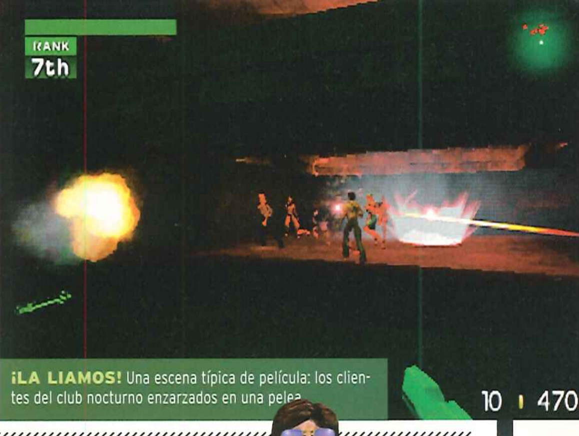


1 Ítems: La armadura y los contenedores de salud se distribuyen por los laterales y las armas se colocan en medio. Éste es un nivel muy frenético y violento, por lo que no es apto para las partidas de Capturar el maletín. Las pistolas y escopetas están bien, pero los lanzacohetes y las minas van todavía mejor.

2 Iluminación: Como puedes ver, hemos apostado por una cuadrícula de colores primarios, de luces estroboscópicas que giran a diferente velocidad. La idea es recrear la sensación agobiante de un club nocturno, sólo que las armas automáticas servirán para romper el tedio. Mantén los bordes oscuros, porque serán como una especie de zona de relax para quien quiera escapar del agobio del gentío o del mareo de las luces.



3 Efecto: Aquí lo que prima son las reacciones rápidas, especialmente al apretar el gatillo. Necesitarás apuntar muy bien el lanzacohetes contra los pilares y las muertes por un solo disparo serán imprescindibles. Por cierto, si bebez, no jueguez ezte nivel.



¡LA LIAMOS! Una escena típica de película: los clientes del club nocturno enzarzados en una pelea.

ARMAS

La fijación de armas Por Defecto incluye una combinación bien equilibrada, pero siempre vale la pena crear la tuya propia para que se ajuste más a un diseño de nivel determinado. Pero que sea justo: es difícil –y ridículo– oponer resistencia con una doble minipistola. Intenta aprovechar las posibilidades de cada arma; las pistolas de ciencia-ficción van bien en espacios cerrados, mientras que los lanzacohetes funcionan mejor en pasillos. La fijación de armas ideal incluiría un arma de disparo rápido, otra de explosivos (como un lanzagranadas) y un arma de proyectiles de rebote (esencial en espacios reducidos).

COMBINACIÓN CLÁSICA:

1 Pistola de ciencia-ficción
2 Lanzacohetes
3 Metralleta





DE ARMAS TOMAR: Dejar las armas tan cerca no tiene sentido. Los jugadores las cambiarán en un plis plas.

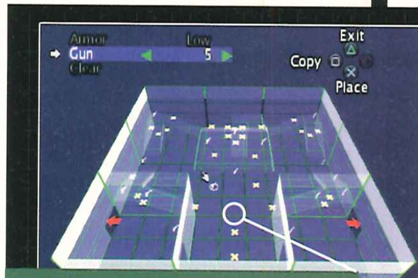
ABORDA EL DOLOR

LA NAVE

Coloca la baldosa más grande y cambia el escenario a "Espacio". Tendrás un nivel con una enorme nave espacial en medio, además de varias entradas y un montón de ventanas desde las que actuar de francotirador. Puedes añadir algunos extras: intenta dibujar un pasillo largo que comunique las dos salidas principales. Si vas a jugar alguna partida de Capturar el maletín, deja el dinero en el centro de la nave.



MUELLE DE CARGA: Esta sección es la más concurrida; hay de todo menos francotiradores.

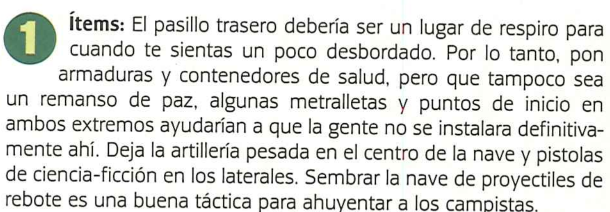


OCULTA: Aunque no sale en la pantalla de ítems, la parte frontal de la nave está casi al final.

1 **Ítems:** El pasillo trasero debería ser un lugar de respiro para cuando te sientas un poco desbordado. Por lo tanto, pon armaduras y contenedores de salud, pero que tampoco sea un remanso de paz, algunas metralletas y puntos de inicio en ambos extremos ayudarían a que la gente no se instalara definitivamente ahí. Deja la artillería pesada en el centro de la nave y pistolas de ciencia-ficción en los laterales. Sembrar la nave de proyectiles de rebote es una buena táctica para ahuyentar a los campistas.

2 **Iluminación:** Ilumina el área central con una luz intensa, pero sumerge el pasillo trasero en varios matices de oscuridad. Así el ambiente es más propicio para las emboscadas.

3 **Efecto:** Una batalla campal, con el énfasis puesto en la precisión y la velocidad. ¡Fantástico! No hay nada más satisfactorio que eliminar a un irritante francotirador con un disparo certero del Autorifle de ciencia-ficción. La sección trasera es ideal para practicar el sigilo, pero tendrás que luchar duro para ganar la partida.





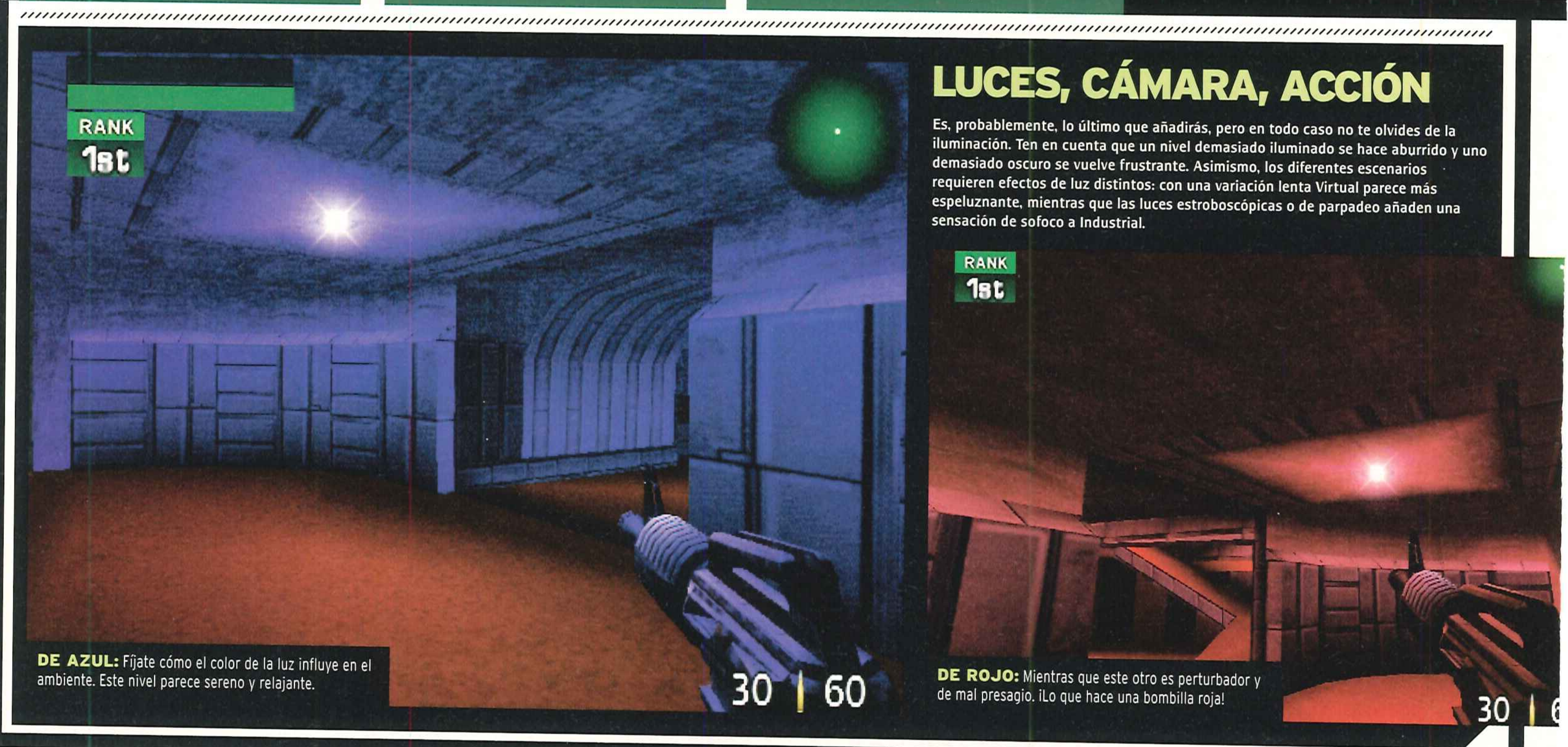
ASESINO A BORDO: La nave en todo su esplendor. Fíjate en las ventanas, muy apropiadas para introducir armas de rebote.

PUERTA DE EMBARQUE: La rampa es la entrada más obvia y peligrosa. Pon algún maletín.

AL DESCUBIERTO: El plano, con las secciones traseras incluidas. Mantenlas oscuras y llenas de armas.

LUCES, CÁMARA, ACCIÓN

Es, probablemente, lo último que añadirás, pero en todo caso no te olvides de la iluminación. Ten en cuenta que un nivel demasiado iluminado se hace aburrido y uno demasiado oscuro se vuelve frustrante. Asimismo, los diferentes escenarios requieren efectos de luz distintos: con una variación lenta Virtual parece más espeluznante, mientras que las luces estroboscópicas o de parpadeo añaden una sensación de sofoco a Industrial.



DE AZUL: Fíjate cómo el color de la luz influye en el ambiente. Este nivel parece sereno y relajante.

DE ROJO: Mientras que este otro es perturbador y de mal presagio. ¡Lo que hace una bombilla roja!



LA IGLESIA

Utiliza la inmensa baldosa del nivel anterior, pero esta vez pon puntos de inicio por equipo en cada esquina y puntos de inicio TimeSplitters en las esquinas opuestas. Por ejemplo, el equipo rojo puede empezar en el noreste y llevar el dinero hacia el sudoeste. Coloca los maletines justo en medio y deja que la carnicería empiece. Cambia el tipo de escenario a Gótico.

1. **Ítems:** Deja los básicos cerca de los puntos de inicio y pon los más atractivos al sur del nivel, junto con armadura y contenedores de salud, o de lo contrario no habrá ningún aliciente para ir hasta ahí. Las escopetas están bien para este nivel y lanzar dinamita desde las plataformas elevadas es siempre divertido.

2. **Iluminación:** Mantenlo iluminado. Las vidrieras parecen más bonitas con el reflejo de la luz. Hasta que las haces añicos de un disparo.

3. **Efecto:** Los puntos de inicio y las bases estarán en lo alto de las escaleras de caracol y los maletines cerca del altar. Es posible dejar a miembros del equipo de guardia en lo alto de la escalera para que la proteja de quien transporta el maletín y para que dispare desde las ventanas. Si se quiere una partida aún más violenta, prueba a dejar las bases del maletín en el andamio que hay en el centro. Intentar subir en medio de una lluvia de balas es aterrador y el maletín volará por los aires cuando mueras.



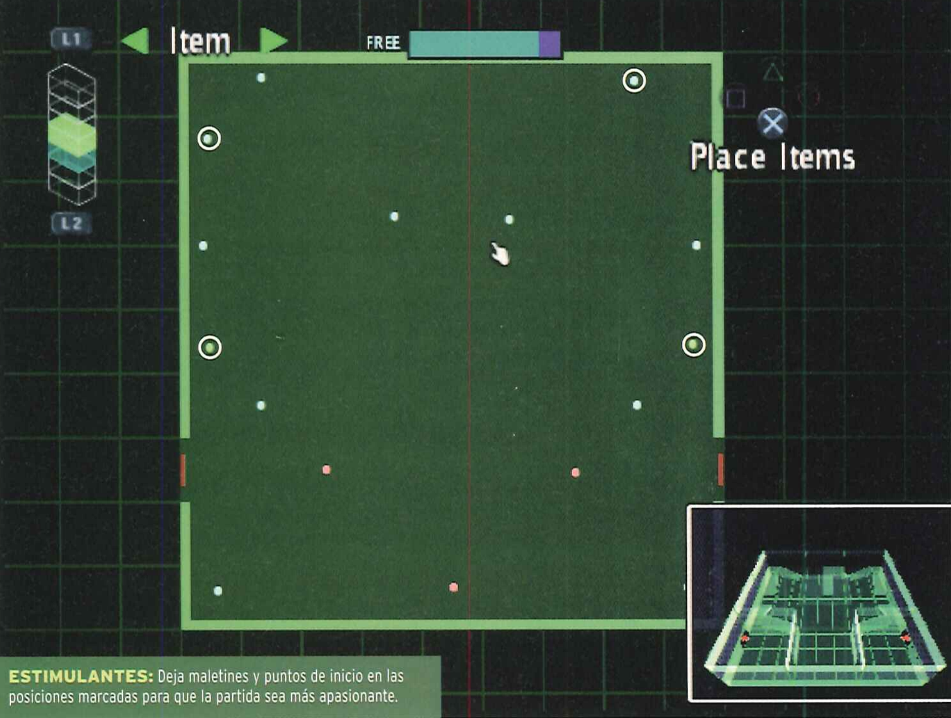
PLANTADO EN EL ALTAR: No hay ninguna razón táctica para dejar los cohetes ahí. ¿Simbolizarán algo?



¡VAYA MONTAJE! El andamio es peligroso pero muy gratificante. Deja un lanzacohetes arriba.



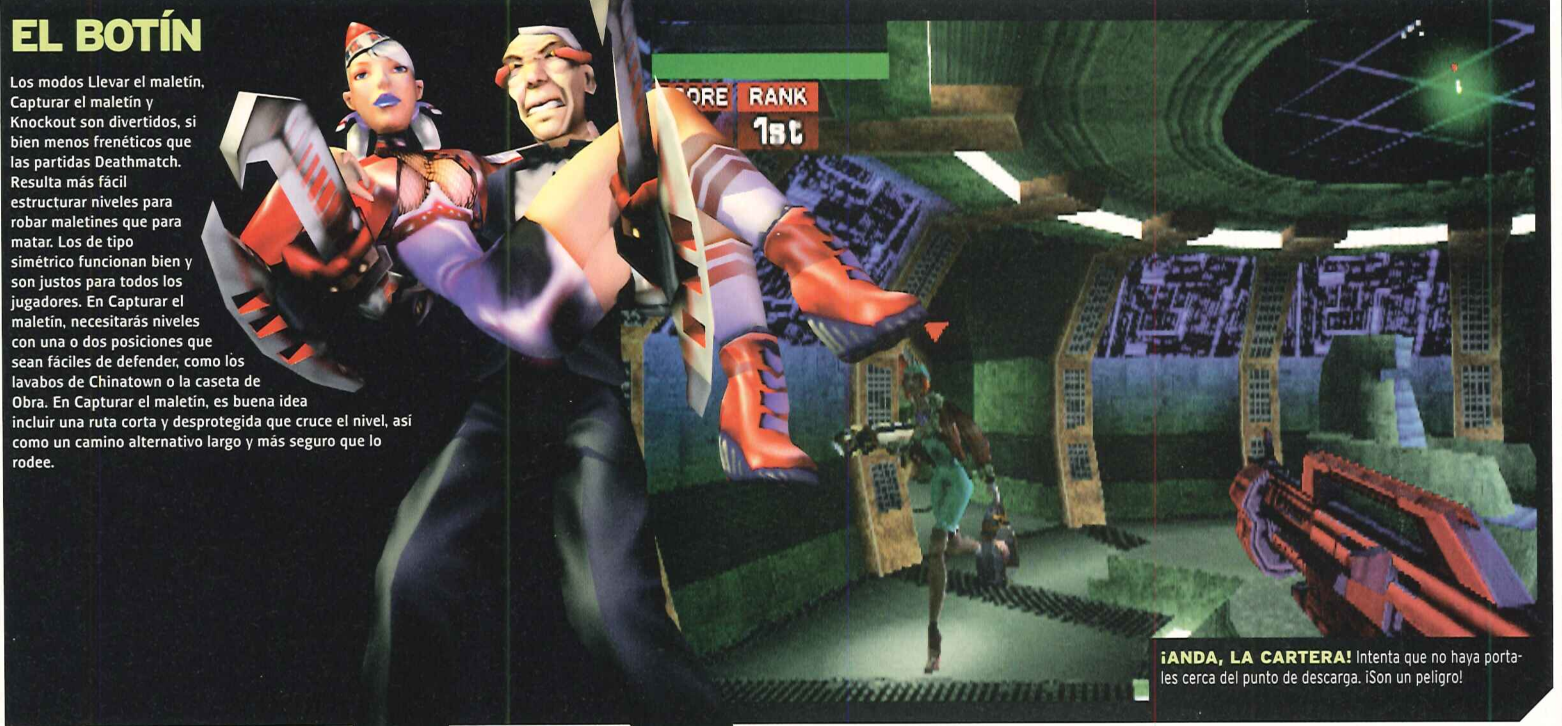
DISPARO ALTO: El hueco de la escalera es una posición perfecta para un francotirador.



ESTIMULANTES: Deja maletines y puntos de inicio en las posiciones marcadas para que la partida sea más apasionante.

EL BOTÍN

Los modos Llevar el maletín, Capturar el maletín y Knockout son divertidos, si bien menos frenéticos que las partidas Deathmatch. Resulta más fácil estructurar niveles para robar maletines que para matar. Los de tipo simétrico funcionan bien y son justos para todos los jugadores. En Capturar el maletín, necesitarás niveles con una o dos posiciones que sean fáciles de defender, como los lavabos de Chinatown o la caseta de Obra. En Capturar el maletín, es buena idea incluir una ruta corta y desprotegida que cruce el nivel, así como un camino alternativo largo y más seguro que lo rodee.



¡ANDA, LA CARTERA! Intenta que no haya portales cerca del punto de descarga. ¡Son un peligro!



> Y DURA, Y DURA...

TIMESPLITTERS

¿Has tenido suficiente? Nosotros seremos quienes juzguen por ti. Ya sabes cómo superar cada nivel pero, ahora, te proponemos una carrera contrarreloj.

¿Creías que con superar los dificilísimos últimos niveles de *TimeSplitters* había suficiente? Nada de eso. Te anunciamos que aún no has acabado con todo lo que el juego tiene que ofrecerte. Debes saber que hay una recompensa por completar el modo Historia en cada nivel de dificultad en un tiempo determinado. Tras varios días de sudor y dedicación, al final lo hemos logrado. Aquí tienes una completa lista de todo lo que puedes desbloquear en este fabuloso shooter para PS2, junto con el tiempo necesario para hacerlo.

LEYENDA
NA: Nivel Arcade
PJ: Personaje Jugable
T: Truco
B: Bot
EB: Escenario Bot

	FÁCIL	NORMAL	DIFÍCIL
	1935 Cripta	**1935 Cripta**	**1935 Cripta**
Completo	Cultista (PJ)	Cementerio (NA)	Ojos de Momia (PJ)
Superado a tiempo	Modo Paintball (T)	Sacerdotisa (PJ)	Dientes de Momia (PJ)
Tiempo límite	58 seg.	2 min. 33 seg.	2 min. 19 seg.
	1970 China	**1970 China**	**1970 China**
Completo	Cocinero Chino (PJ)	Obra (NA)	Gorila (PJ)
Superado a tiempo	Camarero Chino (PJ)	Sonido de Pistola (T)	Mr. Big (PJ)
Tiempo límite	1 min. 9 seg.	2 min. 33 seg.	6 min. 4 seg.
	2005 Cyberden	**2005 Cyberden**	**2005 Cyberden**
Completo	Cyborg Badass (PJ)	Calles (NA)	Cyborg Chica (PJ)
Superado a tiempo	Cyborg Siamés (PJ)	Cyborg Tuxedo (PJ)	Cohetes Enemigos (T)
Tiempo límite	48 seg.	1 min. 35 seg.	1 min. 52 seg.
	1950 Poblado	**1950 Poblado**	**1950 Poblado**
Completo	Periodo Horror (EB)	Castillo (NA)	Verdulera Mutante (PJ)
Superado a tiempo	Cabezas desmontables (T)	Campesino Oculto (PJ)	Insecto Mutante (PJ)
Tiempo límite	27 seg.	2 min. 17 seg.	2 min. 17 seg.
	1985 Central química	**1985 Central química**	**1985 Central química**
Completo	Sospechosos Habituales (EB)	Banco (NA)	Leñador (PJ)
Superado a tiempo	SWAT Hombre y Mujer (PJ)	Munición Infinita (T)	Matón (PJ)
Tiempo límite	28 seg.	55 seg.	2 min. 34 seg.
	2020 Planeta X	**2020 Planeta X**	**2020 Planeta X**
Completo	Ópera Espacial (EB)	Nave Espacial (NA)	Pilar Alien (PJ) y (B)
Superado a tiempo	Alien Verde (PJ)	Alien Flotante (PJ) y (B)	Personajes sin cabeza (T)
Tiempo límite	49 seg.	1 min. 32 seg.	2 min. 29 seg.
	1965 Mansión	**1965 Mansión**	**1965 Mansión**
Completo	Tremendo Horror (EB)	Centro Comercial (NA)	Sacerdote Mutante (PJ)
Superado a tiempo	Cabezas grandes (T)	Mutante (PJ)	Zombi Chica (PJ)
Tiempo límite	55 seg.	1 min. 32 seg.	1 min. 33 seg.
	2000 Puerto	**2000 Puerto**	**2000 Puerto**
Completo	Ley y Orden (EB)	Complejo (NA)	Soldado con máscara de gas (PJ)
Superado a tiempo	Soldado Hombre y Mujer (PJ)	Soldado Hombre y Mujer (PJ)	Soldado de choque (PJ) y (B)
Tiempo límite	1 min. 12 seg.	1 min. 12 seg.	2 min. 39 seg.
	2035 Spaceways	**2035 Spaceways**	**2035 Spaceways**
Completo	Activa el Modo Retos	Zona de Guerra (NA)	Azafata de Spaceways (PJ) y (B)
Superado a tiempo	Alien Rojo (PJ)	Alien Chica (PJ) y (B)	Cabezas Pequeñas (T)
Tiempo límite	1 min. 2 seg.	1 min. 4 seg.	2 min. 54 seg.

MODO RETOS

Aquí tienes un listado con lo que puedes desbloquear con cada reto:

1-A Decapitar a los Muertos
Los muertos vivientes (EB)

1-B Paliza Putrefacta
Zombi verde y marrón (PJ)

1-C El amanecer de los muertos
Policía, Calavera y Zombi con chaqueta (P

2-A Multitud en el Puerto
Hombre Pato (B)

2-B Dispara a los patos en el puerto
Enemigos como patos (T)

2-C Pato crujiente
Pato Macho (PJ)

3-A Prueba de las latas
Pez Robot (B)

3-B Langostas huidizas
Enemigos como Peces Robot (T)

3-C Derríbalos
Pez Robot (B)

4-A Lo siento si rompo algo
NADA

4-B No esperes ahí
Los enemigos disparan ladrillos (T)

4-C Lanzamiento de ladrillos
Ladrillos disponibles como arma (T)

5-A Primeras impresiones
El Impersonator (B)

5-B Últimas impresiones
Enemigos como Impersonators (T)

5-C ¿A quién intenta impresionar?
El Impersonator (PJ)

6-A Barriles explosivos
NADA

6-B Guardaespaldas
SWAT con máscara de gas (PJ)

6-C Atraco
SWAT encubierto (PJ)

7-A Compra hasta que revientes
Ginger (B)

7-B Perdona, ¿es tuyo este maletín?
Enemigos como Hombres de pan de jengibre (T

7-C ¡Todo el mundo fuera!
Hombre de pan de jengibre (PJ)

8-A Chicos y Chicas
Farrah Fun-bunny (B)

8-B Cita para comer
Enemigos como Conejos (T)

8-C Captura de huesos
Farrah Fun-bunny (PJ)

9-A No oigo a nadie gritar
TimeSplitters (EB)

9-B Vuelo retrasado
TimeSplitter 2 (PJ)

9-C Gamberros espaciales
TimeSplitter 1 (PJ)

SUSCRIPCIÓN

NO DEJES PASAR NINGÚN NÚMERO DE PSO2

¡NO TE QUEDES COLGADO!

SUSCRÍBETE A PSO2 CON SONY Y VÍSTETE DE PS2

¡Participa en el sorteo de 10 camisetas y 10 gorras exclusivas PS2!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

PlayStation®2

Deseo suscribirme a PLAY2 por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 9.795 ptas. Resto del mundo: 14.695 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ......

Teléfono: ....

Forma de pago:

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



CÓMO DEMOSTRAR TU CAPACIDAD CON TU PS2

Para programar en YABASIC, lo primero que debes tener presente es que te será más fácil si tienes un teclado USB. Y si ya tienes uno, pues mucho mejor. La mayoría de ordenadores Apple Mac utilizan teclados USB, por lo que puedes desenchufarlo y conectarlo directamente al puerto USB de tu PS2. Por otro lado, casi todos los teclados informáticos para PC utilizan una conexión exclusiva, por lo que es más difícil dar con uno que sea compatible. Pero si vas en serio en lo referente a YABASIC puedes adquirir un teclado USB en cualquier tienda (asegúrate que en la caja ponga USB).

TECLADO USB PARA MAC: Es compatible con la PS2 y tiene un atractivo diseño.

YABASIC

Bienvenido a la segunda parte de la guía YABASIC. ¿Sabías que puedes programar tus propios juegos con la PS2? Lo único que necesitas es el Disco Demo que trae incorporado. Bueno, y esta completa guía de programación...

PARA EMPEZAR

En primer lugar, inserta en disco demo de la PS2 (el que viene en la caja con la consola), y ponla en marcha. A continuación, desplázate una ranura hacia la derecha y selecciona YABASIC con ⊗. Pulsa ⊗ de nuevo para empezar. Comenzarás en la sección Referencia del programa, que es una especie de manual. Puedes leerlo si te apetece, pero ten cuidado, ya que al principio parece muy fácil, pero al cabo de un rato la cosa se complica hasta el punto de que ni siquiera te indica cómo salir de esta sección de Referencia. ¡Pues vaya!

PASO 1

Que empiece la diversión. Pulsa SELECT. Aparecerá un menú ligado a la barra que aparece en la parte inferior de la pantalla. Se trata del menú de Selección, y muestra las opciones disponibles en este menú en particular. Desplázate ↑ o ↓ con el pad o el stick y pulsa ⊗ para seleccionar una opción, o ← y → para destacar más opciones. Vayamos directamente a la programación. Con el menú activado, pulsa → una vez para destacar NEW-A, la última opción del desplegable. A continuación, colócate sobre Clear Page (la opción que destacas es la que aparece con un color más oscuro) y pulsa ⊗. Ya dispones de una página nueva en la que puedes introducir tu programa. Pulsa L1 y, a continuación, introduce las órdenes siguientes como si escribieras tu nombre al principio de un juego. Nota: para conseguir el símbolo " debes mantener pulsado L2 y moverte por el teclado con el pad. Una vez estés sobre el símbolo deseado, pulsa ⊗. De hecho, el botón L2 funciona como la tecla Mayúsculas de un ordenador.

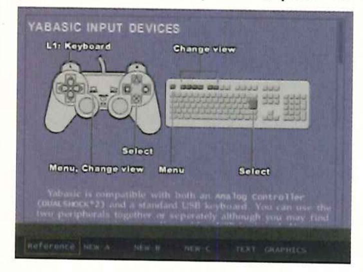
PASO 2

CLAVE DE TECLAS: Deberás utilizar los botones siguientes para moverte por pantalla:



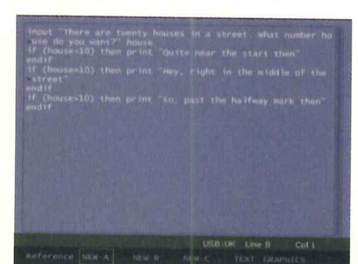
En la anterior entrega te enseñamos los principios básicos. Este mes damos un paso adelante y empezamos con programas para la creación de juegos más complejos, incluyendo la versión del clásico juego de tenis.

Para programar un juego, o hacer cualquier otro tipo de programación, se deben monitorizar todas las órdenes vía joypad o vía teclado y tomar decisiones en función de esas órdenes para obtener los resultados apropiados. Suena complicado, pero es



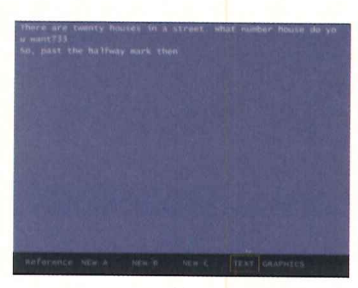
cuestión de dedicación y de dar las órdenes adecuadas.

La base de una orden en YABASIC es la instrucción IF (condicional). IF funciona de la misma manera que la utilizas en la vida diaria. Fíjate con el siguiente ejemplo. ¿Te acuerdas de cómo introducir las líneas de códigos así como la instrucción INPUT que te enseñamos en el último número? Inténtalo.



1 **input "Hay veinte casas en una calle. Que casa prefieres?" casa**
if (casa<10) then print "Una cerca del principio"
endif
if (casa=10) then print "Una en la mitad de la calle"
endif
if (casa>10) then print "Una de mas alla de la mitad"
endif

Introduce las órdenes tal y como están indicadas arriba, con los comandos endif en líneas independientes. Ejecútalo y te encontrarás con una



pregunta que te pide que introduzcas un número. Dependiendo de tu contestación, tendrás una respuesta de un total de tres. Ahora vamos a probar con los tres argumentos:

2 ¿Ves (casa<10) después del comando "if"? Esto comprueba si el número que entraste (al que el programa llama casa, o como tú quieras llamarlo al final de la línea anterior) es menor de diez. El argumento de la línea debe escribirse entre paréntesis. La razón por ello es para que YABASIC no se confunda entre un número y una instrucción. El programa interpreta la orden tal que así:

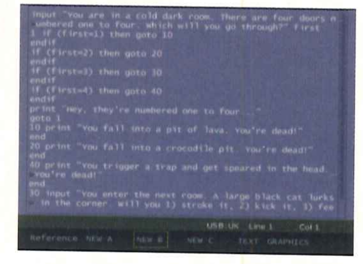
Si (if) el número que introduzco (input) es menor de diez, escribe (then print): "Una cerca del principio"

El comando endif se usa para informar a YABASIC que el argumento se ha terminado. Lo que escribas después de esta palabra será una nueva instrucción o argumento. Éste es el clásico razonamiento de si.../luego... y forma la base de cualquier programa informático.

3 La próxima línea es casi idéntica a la primera. En ésta verás lo que pasa si el número que introduces es igual a 10. El resultado será un comentario distinto al anterior: "Una en mitad de la calle". Una vez más, la instrucción endif finaliza el comando.

Por último, la tercera línea prueba si el número es mayor de diez (">" significa "mayor que") y, una vez más, la respuesta variará.

Con el razonamiento si.../luego... y con las órdenes de input y print básicas que te enseñamos el mes pasado, ya puedes realizar tus propios programas. Y no te preocupes si te lías con los códigos para crear tus propias variaciones.

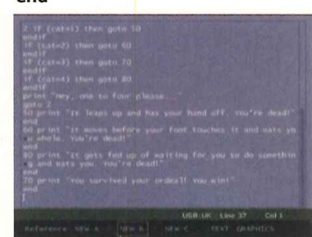


Empezaremos ahora con otra instrucción de vital importancia: el GOTO (ir a) Dependiendo de la entrada, esta instrucción va a otra línea del programa. La parte del programa a la que va a ir está indicada mediante un número, lo que permite al programa moverse por las líneas de un modo no-line-

al. Fíjate en el siguiente programa para ver cómo se utiliza para construir un básico juego de aventuras.

4

```
input "Estas en una oscura y fria habitacion. Hay cuatro puertas numeradas del uno al cuatro. Cual de ellas cruzarias?" primero
1 if (primero=1) then goto 10
endif
if (primero=2) then goto 20
endif
if (primero=3) then goto 30
endif
if (primero=4) then goto 40
endif
print "Estan numeradas de la uno a la cuatro..."
goto 1
10 print "Caes en un agujero lleno de lava. Eres hombre muerto!"
end
20 print "Caes en un agujero lleno de cocodrilos. Eres hombre muerto!"
end
40 print "Caes en una trampa y te abres la cabeza. Eres hombre muerto!"
end
30 input "Entras en la siguiente habitacion. Un gato gigante merodea en un rincon. Que haces? 1) Le acaricias, 2) Le das una patada, 3) Le das un poco de tu bocadillo, 4) Le ignoras" gato
2 if (gato=1) then goto 50
endif
if (gato=2) then goto 60
endif
if (gato=3) then goto 70
endif
if (gato=4) then goto 80
endif
print "Del uno al cuatro por favor..."
goto 2
50 print "Se te lanza encima y te arranca la mano. Eres hombre muerto!"
end
60 print "Antes de que le toques se te echa encima y te come. Eres hombre muerto!"
end
80 print "Se cansa de esperarte y te come. Eres hombre muerto!"
end
70 print "Sobreviviste a la prueba. ¡Has ganado!"
end
```



5 Introduce las órdenes en el programa tal y como está indicado arriba. ¿Ves cómo funciona? Hay una pregunta, unas opciones y luego unos resultados. Básicamente es el mismo código por partida doble pero con las palabras y los números de las líneas cambiados. En este programa se plantean dos preguntas, pero con sólo copiar al final la pregunta-respuesta y los códigos, puedes extenderte lo que quieras.

6 Para terminar, te ofrecemos una versión YABASIC de un clásico juego de tenis escrito por Pieter-Bas Ijdens para PS02. Pulsa ↑ y ↓ o Ⓐ y Ⓧ para mover las "raquetas".
El mes que viene, seguiremos dándote clases. Para cualquier consulta, escríbenos a **ps2@mcediciones.es** indicando "YABASIC" en Asunto.

PS02 TE LO PONE FÁCIL

¿Estás listo? Hemos diferenciado cada línea mediante el uso o el no uso de la negrita para que puedas diferenciarlas y sepas qué información debes introducir sin cambiar de línea.

```
PADS = 2

BAT_HEIGHT = 40
BAT_WIDTH = 8
BAT_SPEED = 10
BAT_OFFSET = 20

BALL_RADIUS = 6
BALL_SPEED = 11

XSIZE = 640
YSIZE = 512

main()

sub main ()
init()

cont = 1

wait_controller("Press any button to start.")

while(cont = 1)
draw_new_field()

update_bat(left_bat(), "PORT1", 16, 64)
if (PADS = 2) then
update_bat(right_bat(), "PORT2", 16, 64)
else
update_bat(right_bat(), "PORT1", 4096, 16384)
endif

update_ball()

pause 0.02
wend
end sub

sub update_bat(bat(),addr$, up, down)
local maxstep

if(and(peek(addr$), down) > 0)then
maxstep = YSIZE – (bat(2) + (bat(4) / 2))
bat(2) = bat(2) + min(maxstep,BAT_SPEED)
elsif (and(peek(addr$), up) > 0) then
maxstep = bat(2) – (bat(4) / 2)
bat(2) = bat(2) – min(maxstep,BAT_SPEED)
endif
end sub

sub update_ball()
b_newx = ball(1) + ball(5) * cos(ball(4))
b_newy = ball(2) + ball(5) * sin(ball(4))
b_newr = ball(3)
b_newa = ball(4)
b_news = ball(5)

check_topbot_collission()
check_bat_collission(left_bat())
check_bat_collission(right_bat())
check_leftright_collission()

ball(1) = b_newx
ball(2) = b_newy
ball(3) = b_newr
ball(4) = b_newa
ball(5) = b_news
end sub

sub check_topbot_collission()
local r, y_toomuch

r = ball(3)

if (b_newy < r) then
b_newy = r + (r – b_newy)
b_newa = (2 * pi) – b_newa
beep
endif
end sub

sub check_leftright_collission()
local r, reinit

r = b_newr
reinit = 0

if (b_newx < r) then
socre(2) = score(2) + 2
reinit = 1
beep
elsif (b_newx > (XSIZE – r)) then
score(1) = score(1) + 1
reinit = 1
beep
endif

if (reinit = 1) then
b_newx = XSIZE / 2
b_newy = YSIZE / 2
b_newa = random_angle()

wait_controller("Press any button to start.")
endif
end sub

sub check_bat_collission(bat())
local a, b, x, y, rev, bx_n, bx_o
local ignore, y_top, y_bot, too_much

if(bat(1) > (XSIZE / 2)) then
x = bat(1) – (bat(3) / 2)
rev = -1
bx_o = ball(1) + ball(3)
bx_n = b_newx + b_newr
if (bx_o >= bx_n) then
ignore = 1
elsif ((bx_o > x) or (bx_n < x)) then
ignore = 1
endif
else
x = bat(1) + (bat(3) / 2)
rev = 1
bx_o =ball(1) – ball(3)
bx_n = b_newx – b_newr
if (bx_o < x) or (bx_n > x)) then
ignore = 1
elsif ((bx_ o < x) or (bx_n > x)) then
ignore = 1
endif
endif

if (ignore = 0) then
rem Let's five the players a bit of slack (b_newr / 2)

y_top = bat – (bat(4) / 2) – (b-newr / 2)
y_bot = bat(2) + (bat(4) / 2) + (b_newr / 2)

a = (ball(2) – b_newy) / (ball(1) – b_newx)
b = b_newy – (a * b_newx)

y = a * x + b

if (y >= y_top and y <= y_bot) then
if (b_news > 2 * b_newr) then
draw_the_ball(x + (rev * b_newr), y, b_newr)
endif

too_much = b_newx – (x + (rev * b_newr))
b_newx = (x + (rev * b_newr)) – too_much

b_newa = pi – b_newa
endif
endif
end sub

sub draw_new_field()
buffer = 1 – buffer
setdrawbuf buffer
setrgb 0, 64, 127, 64
clear window
draw_bat(left_bat())
draw_bat(right_bat())
draw_ball()
draw_score()
setdispbuf buffer
end sub

sub draw_ball()
draw_the_ball(ball(1), ball(2), ball(3))
end sub

sub draw_the_ball(x, y, r)
setrgb 1, 127, 127, 127

fill circle x, y, r
end sub

sub draw_bat(bat())
local ltx, lty, rbx, rby

ltx = bat(1) – (bat(3) / 2)
lty = bat(2) – (bat(4) / 2)
rbx = bat(1) + (bat(3) / 2)
rby = bat(2) + (bat(4) / 2)

setrgb 1, 127, 127, 127
fill rectangle ltx, lty, rbx, rby
end sub

sub draw_score()
setrgb 1, 0, 0, 0

text 50, 20, str$(score(1)), "cc"
text XSIZE – 50, 20, str$(score(1)), "cc"
end sub

sub init()
init_structures()
init_screen()
end sub

sub init_structures()
rem ball: x, y, radius, angle, speed
dim ball(5)
init_ball()
rem left_bat: x, y (center), width, height
dim left_bat(4)
left_bat(1) = BAT_OFFSET
left_bat(2) = YSIZE / 2
left_bat(3) = BAT_WIDTH
left_bat(4) = BAT_HEIGHT

rem right_bat: x, y (center), width, height
dim right_bat(4)
right_bat(1) = XSIZE – BAT_OFFSET
right_bat(2) = YSIZE / 2
right_bat(3) = BAT_WIDTH
right_bat(4) = BAT_HEIGHT

rem score: left, right
dim score(2)
score(1) = 0
score(2) = 0
end sub

sub init_ball()
ball(1) = XSIZE / 2
ball(2) = YSIZE / 2
ball(3) = BALL_RADIUS
ball(4) =random_angle()
ball(5) = BALL_SPEED
end sub

sub random_angle()
local r

r = ran() * 2 * pi

rem These angles keep the game interesting
while (((r > 0.4 * pi) and (r < 0.6 * pi)) or ((r > 1.4 * pi) and (r < 1.6 * pi)))
r = ran() * 2 * pi
wend

return r
end sub

sub init_screen(text$)
open window XSIZE, YSIZE
buffer = 0
setdrawbuf buffer
setrgb 0, 64, 127, 64
clear window
end sub

sub wait_controller(text$)
setrgb 1, 0, 0, 0

text XSIZE / 2, YSIZE / 2, text$, "cc"

while (or(peek("PORT 1"), peek("PORT2")) = 0)
pause 0.02
wend
end sub
```

AL PIE DE LA LETRA...
Introduce el código cuidadosamente. Si, después de hacerlo, no funciona, revisa todas las órdenes que has introducido. A este proceso de revisión se le denomina "debugging". Mira, ya empiezas a actuar como un verdadero programador...

Esto es todo. El mes que viene te introduciremos en el maravilloso mundo de la creación de gráficos. La cosa empieza a complicarse...

CUESTIONAR

Tras resolver un montón de dudas sobre el sonido, dedicamos la sección de este mes a los problemas de imagen...

CONCENTRACIÓN, POR FAVOR

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

DIMENSIONES
301 mm (altura) x 182 mm (anchura) x 78 mm (profundidad) (12" x 7" x 3")

PESO
2,4 kg

FORMATOS COMPATIBLES
CD-ROM / DVD-ROM PlayStation 2; CD-ROM PlayStation; CD audio; vídeo DVD; Dolby Digital (AC-3); DTS

CPU

CPU	Emotion Engine de 128 bits
Frecuencia de reloj	294,912 MHz
Memoria caché	Instrucciones: 16 Kb, Datos: 8 Kb + 16 Kb (textos)
Memoria principal	Direct RDRAM
Tamaño de la memoria	32 MB
Ancho de banda	3,2 Gb/seg
Coprocesador	FPU (Floating Point Unit) 1 Floating Point Multiply Accumulator, 1 Floating Point Divider
Unidades de procesado vectorial	VU0 y VU1 9 Floating Point Multiply Accumulator, 3 Floating Point Divider
Rendimiento del Floating Point	6,2 GFLOPS
Transformación geométrica de gráficos 3D	66 millones polígonos/seg
Descompresor de imágenes	MPEG2 (calidad DVD)

GRÁFICOS

CPU	Graphics Synthesiser
Frecuencia de reloj	147.456 MHz
Ancho de banda DRAM	48 Gb/seg
Ancho de bus DRAM	2560bits
Configuración de píxeles	RGB: Alpha, Z Buffer (24:8:32)
Maxima velocidad de polígonos	75 millones polígonos/seg

SONIDO

CPU	SPU2 + CPU
Número de voces	ADPCM: 48 canales en SPU2
Frecuencia de sampleado	44.1KHz o 48KHz

PROCESADOR DE ENTRADA/SALIDA

CPU	CPU actual de PlayStation
Sub Bus	32 Bits
Memoria	32 MB
Tipos de interfaz	IEEE 1394, USB
Communicación	vía tarjeta PC PCMCIA

UNIDAD DE DISCO

Lector	CD-ROM (24 velocidades DVD-ROM (4 velocidades)

He oído que las PS2 europeas tienen problemas para reproducir DVDs. ¿Es verdad? ¿Qué es eso de RGB?
¡Que no cunda el pánico! La PS2 reproduce películas en DVD perfectamente, tal y como se prometió. Si bien es cierto que la consola no tendrá la misma calidad de imagen que la mayoría de vídeos, debido a que en las PS2 europeas (y estadounidenses) se ha suprimido la tecnología RGB, un método de generación de colores en vídeo.
¿Qué significa RGB? Son las iniciales de Red, Green, Blue (rojo, verde y azul), porque este método muestra los colores como intensidades de puntos rojos, verdes y azules. Funciona de la siguiente manera: las señales en estos tres colores son enviadas por cables separados al televisor mediante un conector RGB y posteriormente recombinadas en pantalla para formar una imagen a todo color, cuya calidad es superior a una conexión compuesta (el enchufe amarillo que normalmente va acompañado de conectores de audio blanco y rojo) o a una conexión RF (enchufe de antena).
La tecnología RGB no es una cosa de ahora. Durante años, las revistas primas hermanas nuestras te habrán estado aconsejando que te compres un euroconector RGB para la PSone, el cual conecta la consola al televisor y transmite una señal RGB súper nítida a las entradas de televisión roja, verde y azul.
Este conector funciona exactamente igual en la PS2, por lo que las imágenes de juego son de una claridad pasmosa. Un requisito, por otro lado, imprescindible si tenemos en cuenta la cantidad de detalle y nitidez presente en los juegos PS2. El problema es que, inexplicablemente, al reproducir un disco DVD la imagen se vuelve de color verde.
Si quieres ver películas en formato DVD en tu PS2 tendrás que conectar la consola a la TV mediante un cable RF (de antena) –la peor conexión de todas-, un cable compuesto como el que viene de regalo (mejor) o un cable S-Video (realmente buena), pero no mediante un conector RGB (la mejor conexión de todas).

¿Qué tal se ven los DVD con el cable que viene suministrado?
El cable que incluye el pack es un conector de señal compuesta. Reconocible porque tiene un enchufe a un extremo que se conecta a la PS2 y tres enchufes al otro extremo: uno amarillo para la imagen, otro rojo para el sonido del canal derecho y otro blanco para el sonido del canal izquierdo. Si tu TV tiene las tomas para estos enchufes, conéctalos y ya está. El resultado será juegos y películas DVD en color de calidad bastante aceptable.
Por si tu televisor no cuenta con conexiones compuestas, Sony ha tenido la precaución de incluir un euroconector adaptador en el que enchufar los tres cables. Luego, sólo tienes que enchufar el adaptador a la toma del euroconector de la televisión. Pero recuerda que éste no es un cable euroconector propiamente dicho, aunque ahora tenga esa apariencia; sigue siendo un cable compuesto y, por lo tanto, muestra una leve pérdida en la calidad de imagen.

¿Puede haber diferentes tipos de euroconectores?
Un euroconector tiene 21 terminales, lo cual significa que puede transmitir de manera simultánea 21 señales diferentes a través de 21 trozos de cable diferentes. Hay terminales para el sonido izquierdo, sonido derecho, vídeo compuesto, vídeo RGB y otras 15 conexiones posibles. Eso quiere decir que con un euroconector nunca estás seguro de cuál de las varias opciones de conexión está utilizando en realidad la PS2 para comunicarse con el televisor. Un cable barato incluirá las conexiones de sonido y compuestas (a menudo tiene menos terminales en el enchufe), mientras que los cables más caros (unas 4.000 pesetas o más) proporcionarán todas las conexiones posibles, incluida la RGB. A la hora de comprar un cable, tienes que asegurarte de que sea un euroconector RGB y no un euroconector sencillo.

¿Cuál es la mejor solución si se supone que se quiere la mejor imagen tanto en juegos como en películas en DVD?
Utilizar dos cables diferentes, en función de lo que se quiera hacer: jugar juegos o reproducir DVDs.
En el caso de los juegos, el cable más adecuado es el euroconector RGB. Proporciona la mejor imagen. Y, con un poco de suerte, te evitas comprar uno si ya lo utilizabas con la PSone.
En el caso de las películas en DVD, el sistema RGB produce, como hemos anteriormente mencionado, una espantosa imagen de color verde, por eso se debe usar un método de conexión menos avanzado. De éstos, el conector que ofrece más calidad es el S-Video. Este cable cuesta alrededor de 4.000 pesetas y quizá tengas que recurrir a alguna tienda especializada en juegos para encontrarlo. Si se trata del cable gris para PSone que viene dentro de una caja amarilla también funcionará bien. Aunque el específico de PS2 es negro y viene envuelto en una caja color turquesa. Una diferencia de presentación, porque en lo demás son idénticos.

¿Qué pasa si no tengo una conexión de entrada S-Video? ¿Ya no se pueden reproducir los DVDs?
Claro que se puede. Sólo que tendrás que comprar un euroconector adaptador especial para cables S-Video que, como en el caso del adaptador de señales compuestas que viene de regalo con la PS2, transmitirá una imagen más nítida hacia la versátil conexión de entrada de 21 terminales. Vale la pena apuntar que este enchufe, enorme y complejo, es una invención europea (los videojugadores estadounidenses y japoneses no lo necesitan), por lo que ninguna otra parte del mundo tiene estos problemas...

¿Y si la TV no dispone de conexiones de entrada compuestas, ni para S-Video ni euroconector?
Aún no está todo perdido. Te queda un último cartucho en la recámara: el cable RF, con el que puedes conectar la PS2 al televisor a través de la conexión de antena. Y aquí no hay excusa posible: ¡todos los televisores la tienen!
Un cable RF para PlayStation te costará unas 4.000 pesetas (aunque el que viene suministrado con la PSone o la PlayStation 2 hará su servicio). Utiliza esta conexión en caso de que estés desesperado, pues la calidad de imagen y sonido es bastante pésima. Si tienes un trasto anticuado por televisor, no notarás la diferencia...

¿Por qué está hecho así?
Todo el mundo se hacía la misma pregunta, así que nos pusimos en contacto con representantes de Sony, quienes nos confirmaron que se trataba de un método para "combatir la piratería". La PS2 ha de cumplir un requisito legal, el cual prohíbe emitir imágenes de películas DVD mediante un formato que un vídeo convencional pueda captar y grabar (una estrategia para evitar que cojas el DVD de un colega, a tope de extras, y lo grabes todo).
Los vídeos DVD utilizan un sistema llamado Macrovisión que (con la ayuda de un chip insertado en todos los reproductores de videocasetes) codifica la imagen y el sonido

O PS2

justo lo suficiente para que no valga la pena grabarlos. Pero, la PS2 incorpora Macrovisión, entonces ¿para qué anular la conexión RGB si, de todas formas, la mayoría de vídeos no puede grabar este tipo de señales?

Sony ha señalado que los reproductores DVD europeos no emiten en RGB para que la PS2 no quede en inferioridad de condiciones, pero eso es mentira. Basta echar un simple vistazo al catálogo de Sony para descubrir que de los 11 modelos de DVD, sólo uno pequeño y dos portátiles no incorporan el sistema RGB.

A menos que sea más fácil para ellos dejar el RGB que el esfuerzo de inutilizarlo. Quién sabe si tras todo ello no se oculta una estrategia para asegurarse las ventas de vídeos DVD...

¿Piensan arreglarlo?

Rotundamente no. De todos modos, no sería raro que apareciera un chip interno ilegal que restaure el RGB.

¿Imagen verde? ¿Es un chiste? Si las películas DVD se ven en color...

Si ves imágenes en color al reproducir los discos DVD es que estás haciendo algo mal. O bien:

a) Estás utilizando el cable incluido en el pack. Éste es un cable compuesto, no un euroconector RGB.

b) Estás utilizando un viejo euroconector que es en realidad un cable compuesto barato y no un euroconector RGB propiamente dicho.

c) Estás conectado al televisor a través de la segunda o tercera toma del euroconector. Normalmente, sólo una de las tomas para euroconector del televisor emite en RGB (estará indicado con las iniciales RGB o tendrá el dibujito de una caja con tres puntos). Lo más probable es que ya la estés utilizando para la conexión del vídeo o de la antena parabólica. ¿Quieres comprobarlo? Desenchufa todo y utiliza la conexión RGB principal. ¿Cómo lo ves?

¿Es verdad que si se tira un poco del cable RGB la imagen pasa de verde a todo color?

¡Qué cosas más raras se oyen! En las pruebas que realizamos obtuvimos el siguiente resultado: la señal RGB quedó cortada y cuando ésta volvió era una imagen compuesta (transmitida a través de un pin diferente en el enchufe de 21 terminales). En cuanto tengamos una solución concreta (qué terminal necesitas) te lo contaremos en estas mismas páginas.

¿Qué tendría de malo conectar el cable que viene en el pack y olvidarse de todo lo demás?

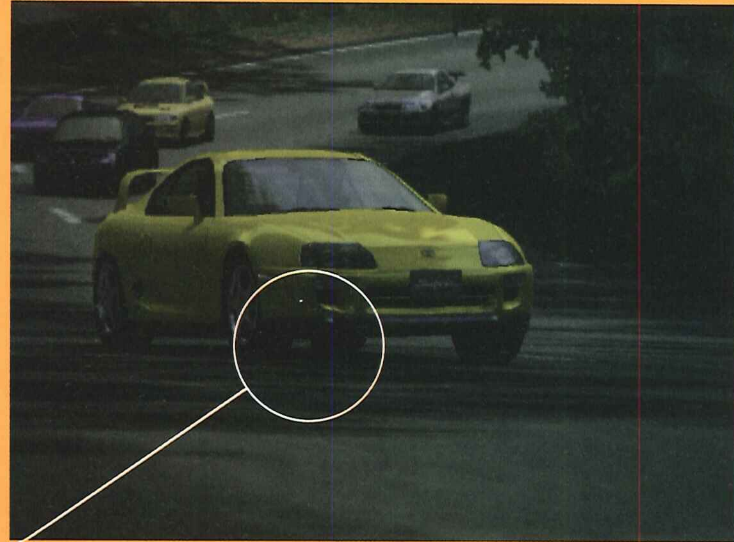
Inténtalo. Quizá te conformes con eso. Los juegos tan nítidos como *TimeSplitters y FIFA* no lucen demasiado bien con el cable del pack, en comparación al sistema RGB, pero para la reproducción de DVDs la diferencia entre el cable compuesto de regalo y el cable S-Video opcional es insignificante.

Si eres el tipo de persona que tiene que estar sentada exactamente entre los altavoces para escuchar un CD, graba los minidiscos a través de la conexión óptica y pone todos sus juegos correctamente en las cajas cuando ha acabado de jugarlos, significa que eres el tipo de persona que notará la diferencia. El resto de los mortales nos las apañamos...

Si tienes alguna pregunta, envíanosla a ps2@mcediciones.es indicando en Asunto "Laboratorio Tecnológico".

¿QUÉ DEMONIOS QUIERE DECIR... POLÍGONOS POR SEGUNDO?

Los primates más inteligentes del futuro nos dan lecciones de PS2.



CASO CLÍNICO

El mejor juego en PS2 para contemplar millones de polígonos es Gran Turismo 3. Solamente los coches están hechos con 4.500 polígonos. A este respecto, el director de diseño, Kazanori Yamauchi, señala: "Si utilizáramos la PSone, ni siquiera sería posible mostrar un solo coche." Pues si encima le añades 5 coches más -de carrocería brillante- circulando a 200 km/h por escenarios increíblemente detallados que contienen unos efectos de luz espléndidos, la suma ya se eleva a 20 millones de polígonos por segundo.

Ya ha pasado un mes. ¡Cómo vuela el tiempo! Me alegro de veros por aquí, humanos (nunca pensé que pronunciaría semejantes palabras). También vosotros tenéis cara de bobalicones, pero por lo menos os comportáis bien, no como el grupo anterior que se atrevió a tirarnos -a nosotros, vuestros superiores simios- rollos de papel higiénico mojados. ¡Animales! No se merecen otro calificativo. Y qué lengua más viperina. Bueno, vale más dejar este asunto... En fin, ya sabéis cómo funciona esto. Este mes la conferencia trata de los polígonos, más exactamente, cuántos de ellos puede haber en pantalla. ¿Dr. Zeus?

Cerca de 25 millones. ¿Os basta con eso? Bueno, de acuerdo, me extenderé un poco más. A lo que nos referimos aquí es a la cantidad de polígonos por segundo (a veces escrito pps, aunque nosotros preferimos la forma españolizada polígonos/seg.) de la que tanto se habla y presume cuando una nueva consola irrumpe en el mercado de los juegos.

Pero, ¿qué significa en realidad?

Todo lo que aparece en pantalla durante un juego está formado por miles de polígonos (si hablamos de PSone) o millones de polígonos (si hablamos de PS2). Explicado de forma sencilla, cuantos más polígonos haya en pantalla, más real será la apariencia de los gráficos y más rápido se moverán éstos.

¿Y por qué se calculan por segundo?

Lo único que puedo decir al respecto es que el cálculo de los polígonos por segundo se ha convertido en la medida estándar para juzgar la potencia de una consola. Las especificaciones técnicas oficiales de la PS2, por ejemplo, sugieren que la consola es capaz de generar 75 millones de polígonos/seg.

Pero, ¿de verdad es así?

Tranquilo, Corneto, o te va a dar algo. La cantidad de 75 millones de polígonos/seg. es correcta, pero sólo si hablamos de polígonos lisos, sin haberles aplicado ninguna textura o efecto. La sencillez en su máxima expresión.

¿Cuántos polígonos genera la PS2 bajo circunstancias normales de juego?

Los expertos, entre ellos yo mismo, hemos calculado que unos 20 o 25 millones con los efectos que todo buen juego que se precie debería incluir: mapeado de texturas, sombreado, corrección de perspectiva (sabemos cuánto disfrutáis con esta posibilidad), iluminación y mip-mapping.

¿Cuántos polígonos por segundo aparecen en los juegos que acompañaron al lanzamiento para PS2?

Nada que se acerque a esas cifras. Incluso un juego tan atractivo como SSX sólo ronda los 3 millones de polígonos. Lo sabemos muy bien, porque un grupo de trabajo humano se ha dedicado a contarlos uno por uno. Pasará algún tiempo antes de que los desarrolladores dominen del todo la compleja arquitectura interna de la PS2, pero podemos aseguraros que cuando eso ocurra la presentación gráfica de los juegos no tendrá parangón. Quizá *MGS2* ya va camino de ello.

Gracias Dr. Zeus por la lección. Ahora, al menos, los humanos no tendrán que desviar la conversación hacia otro tema cuando se hable de polígonos por segundo. Por fin sabrán estar a la altura de las circunstancias. ¡Hasta otra, humanos! Recordad nuestra consigna: un simio nunca derramará la sangre de otro simio.

TUBOS DE ENSAYO

Acompañadme, humanos, hasta la sala de pruebas. Espero que no hayáis olvidado traer los instrumentos de geometría y que no hayáis roto el compás por intentar escribir palabrotas en el pupitre. Los vais a necesitar cuando aterricemos en el mundo tridimensional de los polígonos.



CON LOS OJOS ABIERTOS: Con más polígonos, los personajes ganan en expresión facial. Compruébalo en Madden NFL 2001.



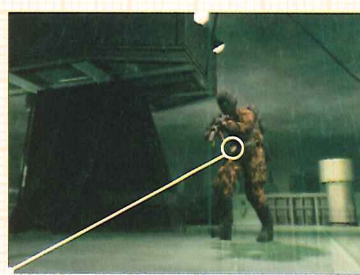
DESCENSO MORTAL: Incluso SSX, un juego lleno de detalles, nítido y rápido, aún está por debajo de las capacidades de la PS2.



CRISTALINO: Formula 1 2001 de Sony contiene algunos de los modelos más realistas que hemos visto. Observa el cristal y los fluorescentes.



LEVANTAR POLVAREDA: Millones de polígonos, en vez de miles, consiguen que los efectos de terreno y climatológicos parezcan auténticos.



RESULTADO: La nueva generación de juegos PS2. Aquí es donde deberíamos empezar a ver ese impresionante número de polígonos.

DE ANUNCIO

Desde chicos con cicatrices a patos parlantes: la estrategia de Sony para vender la idea PlayStation.

La publicidad es buena. Te ayuda a decidir qué producto comprar, te hace compañía mientras te preparas una infusión e, incluso, puede aliviarte la pena que sientes cuando el presentador de *50x15*, Carlos Sobera, pronuncia la frase maldita: "volvemos enseguida". De vez en cuando, te sorprende por su ingeniosidad.

La última frase es aplicable a los anuncios de PlayStation.

La campaña publicitaria de la PSone es un buen ejemplo: era irónica, inteligente y, sobre todo, ingeniosa. No sólo te hizo *creer* que la PSone era la única máquina de juegos que existía en el mercado –la que necesitabas por encima de las demás-, sino que el hecho de jugar juegos era algo provechoso. Los chicos lo creyeron, tú te lo creíste, incluso tu padre lo creyó. No obstante, aunque la publicidad contribuyó en gran medida al éxito de la consola, las licencias de *Gran Turismo*, *Resident Evil*, *Tekken* y *Tomb Raider* fueron claves para distanciarla de sus competidoras.

EN FORMA

Tiempo atrás, Sony lanzó una campaña para PSone bajo el lema "Formas", en la que el protagonista aparecía con el cuerpo cubierto por cicatrices que se correspondían con los símbolos (□), (△), (○) y (✕). El eslogan decía algo así como: "Ataca al sistema", insinuando que la PSone se metería en tu vida hasta tal punto que sería parte de ti. Éste era el tipo de mensaje que los adolescentes querían oír y el tipo de imagen (un chico con el cabello teñido y aspecto de ir colocado) con la que un veinteañero se identificaría. Con un solo póster, sin necesidad de mostrar ninguna captura de juego, Sony traspasó barreras demográficas y cautivó a millones de videojugadores.

A esta campaña le siguió otra bajo el reclamo: "Personas normales, con vidas extraordinarias", la cual compartía semejanzas con la anterior en cuanto al tema. Proclamaba que Kelly Shaw, un aburrido cliente de un café, se transformaba en un guerrero del siglo XIII y que, por lo tanto, cambiaba de vida al comprar una PSone. El mensaje principal, la afirmación implícita de que todos llevamos vidas aburridas, era atractivo y válido; caló en la gente porque ésta sentía que *su vida* era aburrida, y vio en la PSone la oportunidad de ser una persona diferente, vivir en otro sitio o trasladarse a una época distinta.

Estos anuncios también aportaban un cambio significativo: aparecían mujeres en ellos, con la intención de convencer a *todo el mundo*, no sólo al público tradicionalmente masculino, que la PSone era importante. Una vez más, Sony mostró su vena ingeniosa al abarcar diferentes grupos de población. Con "Formas" todo eran tíos. Con "Personas normales", eran hombres *y* mujeres.

Además, ambos anuncios venían arropados por la frase: "No subestimes el poder de PlayStation". Un eslogan inteligente que daba pie a dos lecturas: la primera, que la PlayStation era capaz de hacer muchas más cosas de las que pensabas. La segunda, era un mensaje entre líneas dirigido a Nintendo, advirtiéndole: "No debéis subestimar ni a Sony ni a la máquina." No olvidemos que por aquel entonces la N64 acababa de aterrizar en el mercado de los juegos, seguida de una gran expectación, ya que, dadas sus características técnicas, era el doble de potente que la PSone.

Si Nintendo en efecto subestimó a Sony, pronto comprendió que se había equivocado.

Aparte de desviarse de los anuncios anteriores, simplones y aburridos, en los que se trataba a los jugadores de: a) "freakies" solitarios, b) imbéciles o c) una mezcla de los dos, lo más interesante de la campaña de la PSone es que Sony se preocupó de que los juegos estuvieran a la altura del avance técnico del hardware.

La razón para ello es evidente, este fabricante quería que la gente confiara en la marca, como una política que reportara beneficios inmediatos en cantidad suficiente para que "PlayStation" reemplazase a "Nintendo" como sinónimo universal de "videojuegos". La consecuencia, bastante atípica, fue que la marca impulsó la venta de los juegos para PSone –al menos, hasta que títulos como *Gran Turismo* y *Tomb Raider* se vendieron por sí mismos. Se había quebrantado la norma no escrita que estipula que "si no se venden los juegos, no se vende la consola".

El resultado final es que la PSone derrotó de forma aplastante a todas sus competidoras. Es más, la arrolladora popularidad de PlayStation allanó el camino para su sucesora, la PS2, que gozó del clamor popular sin necesidad de que Sony levantara un dedo, al menos al principio, para promocionarla. La confianza en la marca le ahorró mucho dinero.



EL FICHAJE DE LYNCH

La PS2, sin embargo, ha cambiado la estrategia y ha apostado por una campaña televisiva de lo más curiosa, en un intento por conquistar nuevos adeptos que podrían sentirse atraídos hacia la nueva consola de Microsoft, la Xbox, en cuya campaña de promoción del próximo otoño Bill Gates afirmó que invertiría la friolera de 500 millones de dólares. Lo cierto es que, de momento, Sony lleva ventaja sobre sus competidores, aunque la competencia también es más feroz: Xbox, Gamecube y quizá Game Boy Advance, todas estas consolas son una seria amenaza al dominio de Sony.

¿Cuál es el resultado? "El tercer lugar", una campaña publicitaria extraña y perturbadora, dirigida por el director de *Twin Peaks*, David Lynch. "Aún se desconocen las verdaderas capacidades de la PS2", ha declarado David Patton, director de marketing de Sony. "Es una consola que es un portal a un nuevo mundo desconocido y no definido: un tercer lugar." Pero, ¿cuáles son el primer y segundo lugar? Todos tenemos dos dimensiones en nuestras vidas: trabajo y ocio. Sin embargo, existe una tercera dimensión "desconocida y no definida", una dimensión que Sony, Lynch y la agencia publicitaria TBWA insisten en afirmar que es la PS2. Por el momento, parece una mera máquina, pero dentro de poco y sin saber cómo, se convertirá en una parte tan importante de tu vida que llenará el vacío del tercer lugar.

Por supuesto, quien haya tenido tiempo de asimilar el anuncio del "Tercer lugar" (en el que un hombre vomita su propio brazo antes de que un pato le invite a entrar) quizá se pregunte cómo se relaciona todo esto con esta

OTRA MUESTRA

En las revistas inglesas de videojuegos puedes encontrarte con esta página repleta de circuitos telefónicos que dibujan, en la parte central, el logo de PS2 y, más abajo indican que "Para conseguir más información acerca de un juego, llama." Aunque no muy inteligible, puedes reconocer el número de teléfono de un servicio que te ofrece trucos. La estética también sugiere el futuro on-line de la consola.

nueva dimensión. Pero, por desgracia, la explicación de Lynch no ayuda a aclararlo. Su teoría viene a decir lo siguiente: si cada uno de los lectores de PSO2 tuviera que pensar en algo único acerca de la revista, aportaría una cosa diferente. En cambio, si cada uno tuviera que pensar en algo único acerca de los patos –no te pierdas esto porque es buenísimo- coincidiría en resaltar como característica sus ojos.

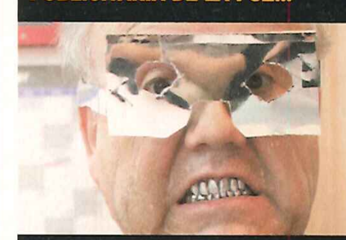
La idea de Lynch del "Tercer lugar", a pesar de ser muy interesante, es una locura total. Aunque los anuncios de PS2 parecen estar a años luz de los que acompañaron a la PSone, ambos tienen coincidencias. Mientras que los anuncios de PSone infundieron la idea de que PlayStation formaba parte de tu vida (hasta el punto de que era difícil en "Personas normales con vidas extraordinarias" distinguir entre la realidad y PSone), "El tercer lugar", a nivel más básico, es simplemente una extensión de tu existencia diaria, algo que ocupa un lugar en tu vida y que es para ti tan común como el trabajo o el ocio.

Aunque disfrazada, ésta es una idea que ha estado presente en todos los anuncios de videoconsolas de Sony. Por lo tanto, la próxima vez que veas el anuncio del "Tercer lugar" en TV, con un pato hablando en primer plano, piensa en ello. Puede parecer raro, porque lo es, pero, en el fondo, te está lanzando un mensaje que ya tenías asumido: PlayStation forma parte de tu vida.

"LA CAMPAÑA PUBLICITARIA DE LA PSONE TE HIZO CREER QUE ERA LA ÚNICA MÁQUINA DE JUEGOS QUE EXISTÍA EN EL MERCADO"

"SOY EL CABALLO; SU TENDÓN, SU MÚSCULO Y SU CASCO. SOY LA TEMPESTAD QUE CRUZA EL PAÍS."

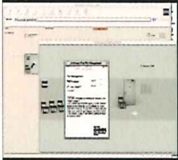
TE GUIAMOS POR LA CAMPAÑA PUBLICITARIA DE LA PS2...

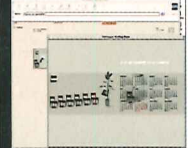


Una compañía de diseño llamada Tomato ideó unos anuncios "rompecabezas" para PS2. Además del que ves arriba, también creó el de una anciana con manchas de pintalabios en los dientes y orejeras hechas con masa que gritaba: "Soy el caballo" (foto izquierda). Otra creación mostraba una fotografía cubierta de puntos azules, con la imagen de una señora con los ojos como platos y la cara pintada blanca en un tenderete de fruta. Un tema parecido se utiliza actualmente en los anuncios en línea del "Tercer lugar".



El anuncio de la campaña "El tercer lugar" está circulando por TV pero también puedes verlo en su totalidad en la sede de Sony España, www.es.scee.com. De todas formas, si de verdad quieres sentir lo que Sony pretenden transmitir con su campaña, te aconsejamos que visites la sede inglesa, www.uk.scee.com/thethirdplace, en la que encontrarás enigmáticos mensajes.





En la misma página podrás visitar "La sala de espera", "un culebrón on-line", según Alan Duncan, creador de webs, y responsable del contenido de la sede de Sony. "Cuenta la historia de 5 personajes que intentan escapar de La sala de espera. Los 19 episodios muestran a los personajes explorando sus valores y tratando de encontrar una razón para su encierro. El proyecto fue concebido hace aproximadamente un año para reflejar los valores y las experiencias que proporciona la PlayStation."





"www.wearecoolyouarecool.com fue diseñado como una parodia de los "sitios basura" que hay por Internet" nos confirma Duncan. "La sección del consultorio está escrita por Steve, un títere que critica la grosería. La página permite a los lectores averiguar su personalidad según el criterio de Steve, un hombre con cabeza de dinosaurio. El sitio es un complemento a La sala de espera; cualquiera que trabaje para una compañía tan absurda empezará a hacerse preguntas."

LA VOZ DEL EXPERTO

LOCOS POR LA PUBLICIDAD

El marketing de la PS2, por qué los anuncios son tal como son, cómo *Metal Gear Solid 2* venderá la máquina sin ni siquiera proponérselo...

"Promocionaremos la PS2 como un sistema informático de entretenimiento que incorpora aspectos multimedia y de multicomunicación y como una videoconsola capaz de soportar software más intelectual que los simples juegos arcade del pasado... No sé si mencionaremos juegos específicos en la campaña publicitaria, pero creo que *Metal Gear Solid 2* es el mejor anuncio del sistema."
Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europe

"El marketing de la PlayStation 2 es muy interesante. 'El tercer lugar' es un concepto típicamente Lynch pero, al mismo tiempo, transmite un mensaje claro acerca de la máquina: la PS2 es importante, nueva e innovadora. Personalmente, creo que es una idea muy tentadora.
Asimismo, La sala de espera es una forma de contar a la gente algo acerca de la consola sin tener que gritar a los cuatro vientos: "Comprad la PS2". Ahora bien, si 'lo pillarán' quienes se sienten atraídos por la idea de comprar una PlayStation 2 es otro cantar, pero es el tipo de cosa que Sony ha estado haciendo durante años con toda clase de productos de consumo, aunque quizá no hasta llegar a este extremo.
www.wearecoolyouarecool.com es intrigante, principalmente porque genera positivismo aunque al mismo tiempo encierra cierto cinismo. Desde mi punto de vista, positivismo y cinismo son reacciones que la PS2 ha suscitado por igual en diferentes sectores de la prensa mundial y, me imagino, del público."
Simon Lacey, psicólogo

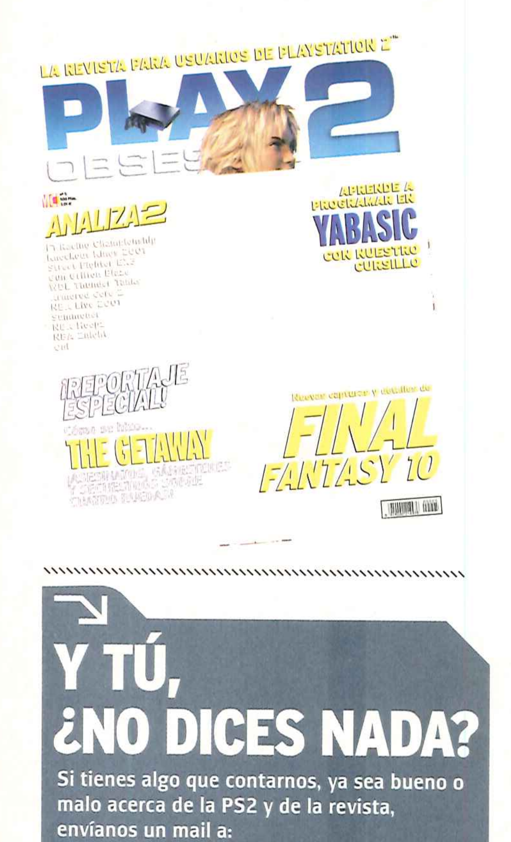
"La nueva sede inglesa de Sony, www.uk.scee.com se basa en el concepto de la cultura colectiva y La sala de espera fue una estupenda manera de anunciar su lanzamiento. Se escogió la idea de La sala de espera porque pensamos que faltaba un valor de entretenimiento y un contenido con fundamento en la mayoría de los sitios que existen en Internet. La sala de espera explora de qué es capaz Internet cuando algunos escritores de gran calidad forman equipo con diseñadores de webs realmente creativos. El principio tras La sala de espera se combinará con la capacidad impredecible de la PS2 para crear un nuevo entretenimiento a través de Internet en 2001."
Alan Duncan, creador de la web de Sony Computer Entertainment Europe

EL MES QUE VIENE

LOS RETRASOS EN LOS JUEGOS

En el próximo número de la revista hablaremos de cómo y por qué se siguen aplazando las fechas de lanzamiento de los juegos. Si tienes algún comentario que hacer al respecto, envíanos tu opinión a la siguiente dirección electrónica:

ps2@mcediciones.es



Y TÚ, ¿NO DICES NADA?

Si tienes algo que contarnos, ya sea bueno o malo acerca de la PS2 y de la revista, envíanos un mail a:

ps2@mcediciones.es

VERDE NO TE QUIERO, VERDE

Saludos a toda la gente de PSO2.

Os envío este mail para recomendaros que hagáis alguna sección de periféricos, porque me compré el cable RGB y se veía genial en la Play 2, pero las pelis de DVD se ven en verde... cosa que no ocurre con el cable S-vídeo.

Diego Muñoz, Málaga

Así es, Diego. La opción del cable RGB es la mejor en términos de calidad de imagen, como se demuestra cuando usas esta conexión para disfrutar de tus juegos de PS2. Sin embargo, inexplicablemente, si optas por ella para el visionado de DVDs obtendrás, como bien comentabas, una imagen verde. La única opción posible es optar por otro tipo de conexión para la reproducción de DVDs, la cual siempre será inferior en calidad a la del cable RGB, pero te permitirá ver las películas con todos sus colores.

En nuestra sección del Laboratorio del Doctor Zeus tienes más detalles acerca de esta cuestión.

PROBLEMAS CON LOS DVD

Yo quería hacer un comentario sobre mi nueva Play 2, y es que no sé por qué "se le dan mal" los DVD-Vídeo. Lo que quiero decir es que todo va perfecto hasta que me apetece ver un DVD. La reproducción comienza y, tras un rato, la imagen da saltos o se pasa partes de una escena, y luego continúa de forma correcta. Para intentar solucionarlo, activé el diagnóstico de la consola y lectura rápida con lo que la situación mejora algo, pero siguen los saltos. ¿Es esto normal? ¿Debo reclamar en la tienda? ¿Cómo puedo solucionarlo? Sólo decir que me pasa con varios DVDs sin un solo rasguño.

Mortero

Saludos a toda la gente que realiza esta revista.

Os escribo porque tengo un problema con la reproducción de la película Matrix en mi PS2. Sucede que durante la primera parte todo se ve bien, hasta que comienza la lectura de la segunda capa. Entonces, durante unas cuantas escenas, la imagen se para o da saltos en la reproducción. Con el resto de películas que he probado no he tenido problema alguno. Llamé al servicio de atención al cliente y me recomendaron que probase la película en otra consola, pues, según me dijeron, posiblemente se trata de una incompatibilidad. Actualmente no conozco a nadie que la tenga, así que no lo he podido hacer.

José

El motivo de mi mail es que hace tiempo que tengo mi PS2 y he notado algún fallo en el lector de DVD. En algunas películas, la imagen y el sonido se para un instante y luego continúa como si nada. Esto me pasa curiosamente en los DVD de Columbia. He cambiado varios DVD y me sigue ocurriendo lo mismo. Además, un amigo mío también tiene una PS2 y hemos comprobado que le ocurre lo mismo. Me gustaría saber si esto es normal. También deciros que la consola es de las primeras que salieron igual que la de mi amigo, las dos son del 24 de noviembre del 2000. ¿Puede ser que las primeras saliesen con fallos? Espero que me respondáis, porque he pagado un montón de dinero y no me gustaría que estuviera en mal estado.

David, Madrid

El motivo por el cual hemos decidido englobar tres de vuestras cuestiones es demostrar que sois varios los que habéis encontrado problemas similares a la hora de reproducir DVDs en vuestras respectivas PS2. Tras transmitir vuestras consultas directamente a Sony, la compañía nos ha reafirmado que no hay ningún problema en la reproducción de DVDs por parte de la PS2. ¿Qué provoca, entonces, estos saltos?

Un posible factor es el software: tal y como sucede con los discos de música, si un CD está rallado o sucio, el reproductor no lo leerá bien. Asegúrate de esto o, mejor aún, prueba tu película en otro reproductor DVD (si no conoces a alguien que tenga alguno, pídele al vendedor de








cartucho
XPLODER GB

memorias
1,2 y 4 MB
tecnologia flash
sin compresion de datos

mueble
UNIVERSAL
valido para todas
las consolas

pistola
SCORPION
la numero 1 del mercad

ARDISTEL
www.ardistel.com Tfno. Consulta 906 30 15 02 Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

la tienda en el que lo compraste que lo pruebe allí mismo).
Sin embargo, en el caso de que hayas comprobado todo esto, cabe la posibilidad de que tu consola tenga algún problema. Ponte en contacto con Sony si tu caso es realmente molesto y consúltaselo directamente.
Otra posibilidad es que el motivo de los pequeños saltos, tal y como sucedía con el asunto de los ruidos que tratamos en nuestra número 4 en esta misma sección, se deba a los aceleerones que se producen cuando el DVD extrae información del disco, en cuyo caso no hay una solución concreta. Lo único que podemos aconsejarte es que coloques la consola en posición horizontal. La cosa mejora.
Por último, volverte a confirmar que Sony nos ha asegurado que no han observado ningún problema con las consolas que mantienen funcionando a todas horas en sus oficinas y que nuestra propia unidad también funciona bien. Si quieres quedarte más tranquilo, expón tu caso a la tienda en que compraste tu producto o a Sony.

CONEXIÓN A INTERNET

Hola, ¿qué tal?
Quería haceros unas preguntas sobre la conexión a Internet de la Play 2, ya que no me acaba de quedar del todo claro.
1 La PS2 se conectará a la red a través de banda ancha. Pero cuando decís banda ancha, a qué os referís: a una línea ADSL, a una conexión por cable tipo ONO?
2 Para conectarse a la red desde la "negra" de Sony, ¿bastará con adquirir el módem que saldrá a la venta a finales de este año (junto con el disco duro, si no me equivoco) o tendrás que realizar una preinstalación de una línea ADSL antes de adquirir dicho módem?
Bruno Vanrell, Palma de Mallorca

1 Aunque es más correcto referirse a la banda ancha como una conexión por cable de fibra óptica (como la de ONO que tú indicas), ambas son válidas. Lo que Sony tiene pensado para el futuro on-line de la PS2 (nuevos niveles, personajes, multijugador) requiere una línea que responda a gran velocidad y que multiplique la cantidad de datos que pueden transmitirse con respecto a la que actualmente permite la conexión analógica.
2 El módem de PS2 es compatible con la banda ancha, pero eso no significa que antes necesites de una preinstalación que permita que ese tipo de conexión llegue hasta tu casa. En el caso de la tecnología de fibra óptica, la instalación depende de que las empresas de telecomunicaciones hagan llegar este tipo de cable hasta tu ciudad y, concretamente, a tu zona. Otra posibilidad que ya ofrecen algunas compañías (aunque sólo para empresas) es la instalación de mallas ópticas inalámbricas. Por último, la instalación de un módem que permita conexión del tipo ADSL no requiere otro esfuerzo que llamar a Telefónica, la compañía que ofrece este servicio.

MÁS SOBRE INTERNET

Hola. Ante todo, quería felicitaros por vuestra revista (que original, ¿verdad?). Quisiera consultaros si es posible saber si cuando podamos conectarnos a Internet con nuestra Play 2, la conexión tendrá algún tipo de limitación con respecto a los usuarios de PC, o bien podremos navegar y usar los mismos servicios.
Sergio Menéndez

Los servicios que obtengas mediante tu conexión a Internet vía PS2 dependerá de los servidores que se interesen por ella. De esta forma, habrá muchos elementos comunes con los servicios que tienes vía PC, pero también habrá otros exclusivos, que serán los realmente interesantes, pues estarán directamente enfocados a hacer de tus juegos, nuevas experiencias.










ARDISTEL

pistola
FALCON
con puntero laser

mando
VIPER

mando
CYBER SHOCK
con infrarojos

cartucho
XPLODER CD9000
compatible con PSone
y PlayStation serie 9000

"No es que los de Konami se mostraran escépticos, pero sí que hubo gente, sobre todo chicos, que no entendían la falta de monstruos, peleas o armas."

JUNKO KAWANO

DIRECTORA DE SHADOW OF MEMORIES



Cuando a la redacción de PSO2 llegó una invitación para asistir al lanzamiento en Alemania del título de Konami *Shadow of Memories*, lo cierto es que a todos nos entró el canguelo. Nos habíamos pegado toda una noche jugando a desafiar al destino con esta aventura y lo cierto es que ni nos atrevíamos a salir a la calle por miedo a que nos pegaran un tiro, nos apuñalaran a traición, nos atropellara un automóvil o nos despeñaran por un precipicio. Sin embargo, también nos moríamos de ganas por charlar con la mujer de cuyo cerebro ha salido uno de los juegos más innovadores de Konami para PS2. Después de consultar a una pitonisa de reconocida solvencia, decidimos volar hacia Alemania sin mayor dilación...

LA TRAMA ES UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE SHADOW OF MEMORIES, SOBRE TODO LA IDEA DE LOS VIAJES EN EL TIEMPO. ¿DE DÓNDE LA SACASTE?
En mi época de estudiante, un día descubrí el Fausto de Goethe en la biblioteca del instituto. En ese libro, Fausto se embarca en un montón de situaciones y, de ese modo, aprende muchas cosas sobre la vida. Desde entonces, nunca he dejado de pensar en esa historia. Además, he leído un montón de historias sobre viajes en el tiempo y he visto bastantes películas, pero no una en particular, sino todas esas en las que sale el típico túnel del tiempo. Me gustó bastante *Chrono Trigger*, pero lo cierto es que los videojuegos sobre el tema no son muy abundantes.

¿TE COSTÓ MUCHO CONSEGUIR QUE KONAMI ACEPTARA EL RETO?
Cuando presentamos el juego, Konami acababa de completar el desarrollo del súper sangriento *Silent Hill*, y querían algo completamente diferente, por lo que no es que se mostraran escépticos, aunque sí que hubo gente, sobre todo chicos, que no entendían la falta de monstruos, peleas o armas.

SILENT HILL Y SHADOW TIENEN ALGO EN COMÚN: AUNQUE AL PRINCIPIO NO PASA NADA TERRORÍFICO, EN TODO MOMENTO SE PRESIENTE QUE ALGO EXTRAÑO ESTÁ SUCEDIENDO. ¿RESULTA DIFÍCIL CREAR UNA ATMÓSFERA ESCALOFRIANTE SIN RECURRIR A TÁCTICAS DE SHOCK?
Cuando juegues con *Shadow* te darás cuenta que al principio no parece tan inquietante, pero la sensación de desasosiego va empeorando a medida que averiguas lo que está pasando. Eso es lo que pretendíamos desde el primer momento, aunque al principio nos costó bastante: tuvimos que trabajar muy duro para conseguirlo.

PERFIL
SHADOW OF MEMORIES



IMPRESCINDIBLE

- La producción corre a cargo de Gozo Kitao, que también dirigió el Silent Hill original.
- Su desarrollo ha llevado más de dos años y medio y, en un principio, estaba pensado para la PSone.
- Está basado (aunque muy superficialmente) en la historia de Fausto, un doctor alemán que vendió su alma al diablo.
- En un principio se iba a llamar "The Day and Night of Walpurgis" (El día y la noche de Walpurgis). Se trata de otra referencia al Fausto de Goethe, ya que en la Noche de Walpurgis, justo antes del Primero de Mayo, las brujas celebran sus ritos. Hace referencia a Santa Walpurgis, una monja alemana que se convirtió en misionera.



¿POR QUÉ RAZÓN ELEGISTEIS UN PUEBLO ALEMÁN PARA AMBIENTAR VUESTRA HISTORIA?
No queríamos que la historia se ambientara en una ciudad que se pueda encontrar en un mapa, así que creamos una a nuestro gusto, eligiendo las partes más interesantes de diferentes ciudades alemanas. Además, me apetecía conocer este país y las investigaciones previas al juego fueron la mejor excusa que encontré.

ALGUNAS PARTES DE LA CIUDAD, TALES COMO LA IGLESIA Y LA PLAZA, SE PARECEN MUCHO A HEIDLBURG...
No están ambientadas de forma directa en esta ciudad, pero la arquitectura es parecida. Sin embargo, en Heidlburg hay un museo de artefactos antiguos y nos inspiramos en algunos de ellos para desarrollar los tramos del juego en los que se toca el tema de la alquimia.

¿CÓMO CREES QUE REACCIONARÁ LA AUDIENCIA JAPONESA ANTE UN JUEGO CON UN SABOR TAN EUROPEO?
Intentamos abrir nuevos mercados para las aventuras que siguen una historia en la PS2. No creo que el mercado japonés se cierre en banda a este género, aunque es probable que no se muestren tan entusiastas como aquí.

¿A QUÉ AUDIENCIA PRETENDÉIS LLEGAR?
Yo pienso en la gente que lee libros y novelas y que no suele jugar a los videojuegos. Aunque, evidentemente, les tienen que gustar.

¿PRETENDÍAS ATRAER AL PÚBLICO FEMENINO?
No he dejado a un lado a monstruos y grandes armas sólo para atraer a las chicas, aunque sí que creo que los personajes femeninos son más duros que los que suelen verse en otros juegos.

¿POR QUÉ CREES QUE NO HAY MÁS MUJERES EN EL MUNDO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS?
Esta industria se inició en un entorno de hombres y, por eso, hay muchos más en los puestos de poder. Pero poco a poco iremos viendo a más mujeres tomando decisiones importantes. ▸



“En la vida sólo tienes una oportunidad”

Junko Kawano explica que el objetivo principal del juego en realidad no es otro que concienciar a la gente de que hay que vivir la vida al máximo. Increíble.

JUNKO KAWANO

¿TE INSPIRASTE EN ALGÚN DIRECTOR DE CINE?
No especialmente. El diseñador del guión viene de la industria de la animación japonesa, así que puede que se noten algunas influencias en ese apartado, tales como los enfoques de cámara o cosas por el estilo.

¿QUÉ TE PARECE ESO DE TRABAJAR PARA LA PLAYSTATION 2? ¿ES TAN DIFÍCIL COMO DICEN OTROS DESARROLLADORES?
Se trata del primer juego para PS2 en el que he trabajado, por lo que no me ha quedado más remedio que pasar por un periodo de aprendizaje. Es mejor para unas cosas que para otras: nunca supuso un gran problema tener que utilizar muchos polígonos para cada personaje, pero la mejora en la calidad de las texturas de las paredes sí que se las traía.

¿HAY ALGO QUE HAYAS QUERIDO PONER EN EL JUEGO Y QUE NO HAYAS PODIDO?
Al principio queríamos mostrar cómo la lluvia salpicaba a nuestro personaje, pero al final decidimos no hacerlo. Era posible, pero hubiéramos necesitado una capacidad de procesamiento que más valía utilizar en otros aspectos.

¿PLANEAS ALGO PARA TU PRÓXIMO JUEGO?
De momento, no. Pero sí que me gustaría hacer una secuela...

¿DE QUÉ IRÍA? ¿SE TRATARÍA DE LA MISMA IDEA PERO CON UNOS PERSONAJES DIFERENTES?
No, creo que debería tener algún tipo de relación con el original. Pero a la historia actual no se le puede añadir nada más, tal y como habrás deducido si has jugado unas cuantas veces.

¿POR QUÉ ELEGISTEIS PRECISAMENTE ESOS MOMENTOS EN EL TIEMPO PARA EL JUEGO?
Para contestar esa pregunta voy a centrarme en la época medieval. El tema de Fausto y la inclusión de la alquimia nos obligaba a contar con esta época del tiempo. También tenemos una regresión de unos veinte años, que incluimos porque nos interesaba mostrar un suceso que ocurrió en esa época, y un viaje de cien años atrás porque queríamos que aparecieran los antepasados del protagonista.

¿ESTAMOS ANTE EL PRIMER CONATO DE KONAMI DE NOVELA INTERACTIVA? ¿VEREMOS EN EL FUTURO OTROS JUEGOS QUE UTILICEN TÉCNICAS NARRATIVAS SIMILARES?
Uno de los objetivos en el futuro de KCE Tokyo serán las novelas digitales y los juegos de desarrollo de una historia. No puedo dar detalles específicos, pero estoy segura de que veremos muchos juegos de este estilo en el futuro.

UN CAOS MUY ORDENADO

¿De dónde sacarán esas ideas tan extrañas los diseñadores de juegos? Quizá si analizamos la mesa de trabajo de la señora Kawano demos con la respuesta.

PAYASO: Personaje de entretenimiento siniestro. Un fijo en cualquier juego de terror.

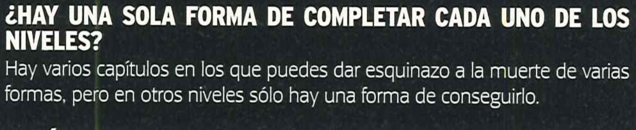
GATO: En el juego aparece como mascota de un niño pequeño. También traen mala suerte.



PELUCHE ROSA: Junko tiene cientos de peluches de este color. ¿Por qué?

PINGÜINO: ¿Qué hace Pingu? ¿No habrá abandonado todavía la pubertad?





¿HAY UNA SOLA FORMA DE COMPLETAR CADA UNO DE LOS NIVELES?
Hay varios capítulos en los que puedes dar esquinazo a la muerte de varias formas, pero en otros niveles sólo hay una forma de conseguirlo.

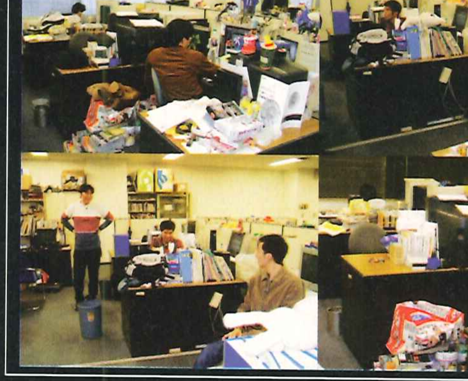
¿QUÉ PAPEL HAN JUGADO LA CAPTURA DE MOVIMIENTOS Y EL DOBLAJE EN EL ASPECTO FINAL DEL JUEGO?
Todos los movimientos del juego se han realizado mediante captura de movimientos y contamos con una veintena de actores de doblaje entre el personal. Además, hemos procurado que cuando Eike se encuentra con la misma persona en diferentes etapas de su vida, el actor de doblaje siempre sea el mismo.

¿CÓMO HABÉIS APROVECHADO EL MOTOR EMOCIONAL PARA CREAR UN JUEGO MÁS ENVOLVENTE?
Hemos utilizado las expresiones faciales no como mero efecto visual, sino para que el jugador obtenga pistas que le permitan jugar de una manera o de otra: si alguien frunce el entrecejo o parece mostrarse disgustado, por ejemplo, debes tratarlo con mucho más cuidado.
Se supone que en el juego tienes que montártelo como sea para cambiar tu destino, pero en el fondo, de lo que se trata es de potenciar precisamente todo lo contrario.
Pretendo que los jugadores lleguen a comprender que en la vida sólo tienes una oportunidad, que después de la muerte no hay nada. Mucha gente que ya lo ha probado ha llegado a esta misma conclusión.
El juego habla de vivir la vida intensamente. Lo importante no es enfrentarse a la muerte, sino tener auténticos deseos de vivir.

OTRO DÍA EN LA OFICINA

El equipo de Shadow of Memories empezó la producción del juego con unos seis miembros pero, al final, tuvo que ampliar plantilla hasta alcanzar un total de 40 personas. Tal y como puede apreciarse en las fotos, la organización del trabajo en un proyecto de tales dimensiones puede llegar a resultar un tanto caótica.





DE TURISMO EN ALEMANIA

Heidleburg es una ciudad con historia. El equipo de Shadow of Memories se hinchó a tomar fotos en sus diversas visitas a Alemania, pero también tuvo tiempo de inflarse a salchichas de frankfurt y a hacerse la típica foto en uno de los diversos artilugios de tortura que se utilizaban siglos ha. ¿A quién no le gustaría ser diseñador de juegos?



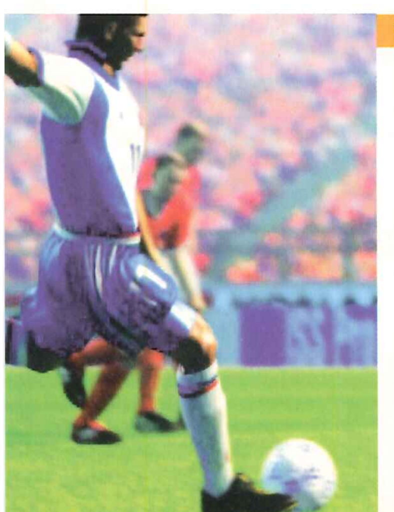
¿QUIÉN ES JUNKO KAWANO?

HA SURGIDO DE LA NADA PARA DIRIGIR UNO DE LOS JUEGOS MÁS ENIGMÁTICOS DE KONAMI. ¿PERO QUIÉN ES EN REALIDAD?

- Es la única mujer directora de juegos en Konami.
- Entre sus títulos anteriores se incluye el diseño de Suikoden para PSone y la codirección de otro RPG de Konami.
- Es también una de las veinte personas que ha trabajado como dobladora del juego. Es la voz del gato.
- No le gusta el queso, pero no le hace ascos a los derivados en los que el queso es producto estelar. Ver para creer.

ONIMUSHA WARLORDS

Descubre los secretos que hay tras la perfección gráfica de *Onimusha* y maravíllate con el completo anticipo de capturas y momentos cumbre que hemos preparado para ti.



¡Y ADEMÁS!

ISS PRO EVOLUTION

Éste es el ISS que todos estábamos esperando. El auténtico rey del fútbol vuelve con un aspecto que no te podrás creer...

METAL GEAR SOLID 2

Ahora que ya has jugado con la demo, estarás deseoso por conocer todo lo que se esconde tras esta breve maravilla. ¡Nosotros te lo mostramos!

SUPER BOMBAD RACING

Las carreras de karts que tan famosas hizo el fontanero de Nintendo llegan a la PS2 de la mano de los personajes de Star Wars. ¡No te pierdas la review!

MÁS INFORMACIÓN Y NUEVAS CAPTURAS DE...

Dark Cloud
7 Blades
Lotus Extreme Challenge
Paris-Dakar Rally
Commandos 2
Gran Turismo 3
Extermination
4x4 Evolution
Rumble Racing
Project Eden
Devil May Cry
Resident Evil
Final Fantasy 10
MTV Music Generator 2

TRUCOS Y CONSEJOS PARA UNREAL TOURNAMENT

Una completa guía para dominar cada uno de los modos de juego y sacar el máximo partido a tus armas. ¡Tan salvaje que no te la puedes perder!

Y NO SÓLO ESO:

Las noticias más candentes sobre PS2
Seguimos buscándole las cosquillas a la industria
Entrevistas a los playstationeros del momento
Seguimos dándote clases de programación con nuestro cursillo de YABASIC
Y nuestras secciones habituales: Goma2, el Bocazas, el Laboratorio Tecnológico...

QUIEN RÍE EL ÚLTIMO...

CUANDO REALIDAD Y FICCIÓN SE MEZCLAN, LA VIDA TIENE OTRO SENTIDO

EL HÉROE QUE ME FIRMÓ

¿Te imaginas poder conseguir el autógrafo de tu héroe de videojuego preferido? Pues deja de imaginar, y sigue leyendo...

Que quede bien claro que ni somos fans de Jorge de El Gran Hermano, ni tan siquiera es santo de nuestra devoción, pero lo cierto es que hace cuatro días nos lo cruzamos en uno de los múltiples puentes aéreos que realizamos cada semana, y un impulso oculto y repentino nos empujó a saludarlo y a pedirle un autógrafo.

No lo queríamos para nada, es más, nos daba vergüenza enseñárselo a alguien y, sin embargo, se lo pedimos.

Años ha también nos hicimos con la firma de Leticia Sabater (nos la encontramos en una clínica de cirugía estética), la foto dedicada del Parada de Cine de Barrio (por casualidad, se sentó delante nuestro en el tren que va a Castellón) y una autobiografía del conde Lecquio firmada por el autor.

No importa lo mucho que nos hubiésemos mofado de todos estos famosillos a lo largo de nuestras vidas; lo cierto es que, cuando nos encontramos con ellos, todos se prestaron gustosos a cumplir nuestros deseos.

ES UNA INJUSTICIA

El problema de los personajes de videojuego y, en general, de todos los personajes de ficción, es que no pueden justificar sus acciones. En la época de los 8 bits todo era diferente, porque nadie se enamoraba perdidamente de una bola amarilla con ojos y una boca enorme que se dedicaba a tragar bolitas sin parar y a huir de unos fantasmones de colores que más bien parecían sábanas mal planchadas, ni los juegos de carreras estaban precedidos por un vídeo en el que una chica de armas tomar procedía a las presentaciones.

Además, los chavales de la época se conformaban con coleccionar cromos y cosas por el estilo. Las consolas no eran lo que son hoy día.

Por todas estas razones, decidimos hacer justicia de una vez por todas y cambiar el panorama de la PS2. Nuestro objetivo no era otro que el de permitir que la gente que quisiera conocer en persona a su personaje de videojuego preferido, tener una charla amigable, hacerle preguntas, pedirle autógrafos, pudiera hacer realidad sus sueños. Seguro que nuestros lectores nos estarían eternamente agradecidos.

Pero nos enfrentábamos a un terrible problema: ¿de dónde sacábamos a un tipo que no existe en el mundo real? Sólo había una solución: uno de nosotros debía meterse en el pellejo del personaje elegido. Al fin y al cabo, nadie sabe la pinta que tiene un héroe de videojuegos cuando no se dedica a salvar al mundo y simplemente toma una copa en un bar. Si ya lo dice el dicho: querer es poder.

EL GRAN MIKADO

Después de mucho buscar, nos decidimos por Duaragon C. Mikado, personaje de *The Bouncer*, que tiene 26 años y mide 1'90. Uno de nuestros redactores está a punto de cumplir los 26, y más o menos es de la misma altura, así que pensamos que con él bastaría para convencer a la gente de que en realidad se encontraban ante el impasible millonario que dirige con mano férrea la Organización Mikado. Y si a alguien se le ocurría poner en duda su autenticidad, lo teníamos fácil: bastaba con desafiarlo a que demostrara lo contrario.

Lo más difícil ya había sido solucionado. Pero la operación no estaría completa hasta que diéramos con el lugar idóneo para organizar la primera aparición pública de un héroe de videojuegos.

Nos pasamos *The Bouncer* de pe a pa, pero no hubo manera de dar con un lugar que existiera en la vida real. Necesitábamos un sitio cuya ambientación fuera espectacular a la vez que tétrica, sobrecogedora, quizá un poco oscura. Un lugar frecuentado por tipos sin escrúpulos, curtidos en mil y una refriegas, de un machismo y una prepotencia mayúsculos y con ganas de complicar la vida de cualquiera. Después de mucho exprimirnos el cerebelo, llegamos a la conclusión de que el hemiciclo del Congreso de los Diputados era el único lugar que cumplía todos los requisitos, pero también deducimos que a Sus Señorías no les haría mucha gracia que ocupáramos sus escaños para un hecho, a sus ojos, tan trivial.

Así que volvimos a indagar a fondo en el juego y, tras comprobar que la hermana de Duaragon se estuvo una buena temporada en el Hospital de la Calle del Perro, donde la maltrataron sin compasión, coincidimos en organizar tan innovadora presentación en el bar del primer hospital que se nos pusiera a tiro. Por esta razón, enviamos un fax a un centro hospitalario cuyo nombre no vamos a transcribir por razones de higiene, que rezaba tal que así: "Buenas. Sé de buena tinta que en su hospital se dedican a maltratar a los cyborgs que ingresan, porque mi hermana es una de las que han sufrido vejaciones en sus propios circuitos. Soy un millonario sin escrúpulos. Si me permiten hacer una aparición pública en su hospital, no iré a la prensa con el cuento de los cyborgs". Para despedirnos, escribimos una dirección de correo electrónico, un número de teléfono y otro de fax, para que pudieran ponerse en contacto con nosotros. ¿Pero sabéis qué? Todavía no hemos tenido noticia de ellos. ¡Serán caraduras! Suponemos que estarán tan ocupados, reunidos en inacabables gabinetes de crisis, para decidir cuál debe ser la postura a seguir en el hipotético caso de que la prensa se hiciera eco de la historia de los cyborgs, que ni se habrán acordado de contestar.

Mas ningún contratiempo iba a dilapidar nuestro entusiasmo.

Como ya habíamos tenido bastante con el desprecio del hospital, pensamos que lo ideal sería montar el sarao en un espacio público y abierto, de modo que no tuviéramos que pedir permiso a nadie. La redacción de PSO2 tiene su base en Barcelona y, como nuestro redactor no es muy amigo de los viajes, resolvimos por fin que la Plaza Catalunya, emblemático espacio de la Ciudad Condal, fuera el lugar elegido. Así pues, el día 3 de mayo, un miembro de nuestra redacción se situará en pleno centro de la Plaza Catalunya, con un cartel colgando del cuello en el que se leerá: "Hola, me llamo Duaragon C. Mikado". De momento, pensamos editar unos pasquines de apoyo y unos cuantos carteles que distribuiremos por la zona.

DE CHÁCHARA

Estaremos encantados de responder a cualquier pregunta que queráis hacer a nuestro héroe sobre combates desarmado, o qué se siente al tener a un replicante por hermana.

El servicio será completamente gratuito, ya que nos conformamos con saber que podemos brindar un momento muy especial a mucha gente, gracias a un acontecimiento que marcará un hito en la historia. Por primera vez, los personajes de videojuegos podrán dar cuenta de sus acciones. Si no te gusta su forma de golpear, de disparar o de intentar apoderarse del control del mundo, hacédnoslo saber. De inmediato, alguno de nosotros se meterá en el pellejo del Yoshimitsu, Lara Croft o Crash de turno para resolver vuestras dudas.

El mes que viene suplantaremos la personalidad de Lisa Armstrong, la de *Dead Or Alive 2*. Aunque, bien pensado, si encontramos a alguien que se ajuste a sus medidas, mejor no dejaremos que salga de la redacción.

¿Por qué no montas una rueda de prensa improvisada en la que tú te metas en el pellejo de tu personaje de videojuego preferido?

"NUESTRO OBJETIVO ERA PERMITIR QUE LA GENTE CONOCIERA EN PERSONA A SU PERSONAJE DE VIDEOJUEGO PREFERIDO"



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CP2

NOMBRE ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
DIRECCIÓN E-MAIL ....

CADUCA EL 31/05/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2 69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S 144.900

CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790



DVD REMOTE CONTROL INTERACT ~~4.990~~ 3.990



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990



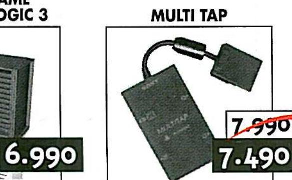
JOYSTICK SHADOW BLADE ARCADE 12.990



MEMORY CARD 8 MB. ~~6.990~~ 6.490



MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 6.990



MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490



SYSTEM SELECTOR PELICAN 4.990



VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490

ARMORED CORE 2 ~~9.995~~ 9.495



CRAZY TAXI ~~10.490~~ 9.990

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER ~~9.990~~ 9.490

EVERGRACE ~~9.995~~ 9.495

F1 RACING CHAMPIONSHIP 6.995

FIFA 2001 ~~10.490~~ 9.990

GUNGRIFFON BLAZE ~~9.990~~ 9.490



KENGO: MASTER OF BUSHIDO ~~9.995~~ 9.495 (COMIC DE REGALO)



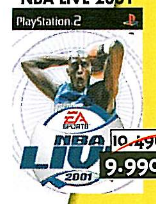
KNOCKOUT KINGS 2001 ~~10.990~~ 10.490




MDK2: ARMAGEDDON ~~9.990~~ 9.490

MOTO GP ~~9.990~~ 9.490

NBA LIVE 2001 ~~10.490~~ 9.990



NBA HOOPZ ~~9.990~~ 9.490



ONI ~~10.990~~ 10.490

QUAKE III REVOLUTION ~~10.990~~ 10.490



SHADOW OF MEMORIES ~~9.990~~ 9.490

SILPHEED: THE LOST PLANET ~~9.990~~ 9.490

SKY ODYSSEY ~~9.990~~ 9.490

STARS WARS: STARFIGHTER ~~10.490~~ 9.990



STREET FIGHTER EX 3 ~~10.490~~ 9.990

SUMMONER ~~10.990~~ 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT ~~9.990~~ 9.490

UNREAL TOURNAMENT ~~9.990~~ 9.490

ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2 ~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 1 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, PlantaAlta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz,14 ©976 218 271







"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. "Sky Odyssey"™ and © Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

TBWA

PlayStation 2

Sky Odyssey

Sky Odyssey. Aprende a volar.

Volar parece facilito. Pero no, no lo es. Despegarse del suelo es toda una aventura. Sobre todo si tienes que ir de isla en isla en busca de la mítica Torre de Maximus. Sobre todo cuando el mapa para llegar a ella está desperdigado por un archipiélago perdido en cualquier lugar del mundo. Sobre todo cuando te tienes que enfrentar a tormentas de arena o nieve, desprendimientos de tierra, rayos y truenos, angostos cañones o volcanes en erupción. Sobre todo cuando tienes que repostar en vuelo, hacer acrobacias o evitar que un globo aerostático se pegue el piñazo contra unos acantilados. Sobre todo porque hasta ahora, amigo, ningún piloto lo ha conseguido. Y sobre todo porque los humanos no vuelan. Para eso ya estamos los patos. ¡Cuac!

Sky Odyssey
Desafío entre las nubes
www.scee.com/skyodyssey

PlayStation 2